TGM: THE BOARD GAME È REALTÀ! CON 16 PAGINE IN PIÙ!

IL FUTURO DEL RETROGAMING ANCORA PIÙ RICCO

RETROTGM PRESS START

Take your game to the next level.

Ogni step raggiunto è il punto di partenza per un ulteriore progresso.
Il presente è la base su cui progettiamo il futuro.
Non ti accontentare di ciò che hai: la tua passione merita il meglio.

LG UltraGear™

LG UltraGear™ OLED

Born To Game

Completa il tuo setup con i Monitor Gaming UltraGear.
Con immagini incredibilmente veloci e realistiche,
ottieni un vantaggio competitivo e porta la tua
esperienza di gioco ad un livello superiore.
Sei pronto a vincere?

LG UltraGear™ OLED

IL FUTURO DEL RETROGAMING ANCORA PIÙ RICCO

TGM - THE BOARD GAME È REALTÀ

L'abbiamo fatto davvero!

FESTEGGIAMO TGM 400

16 pagine in più, una nuova rubrica e ricchi contenuti

EDITORIALE

Celebrare questa **pazzesca meta di TGM** – nuovo traguardo che solo noi possiamo sbandierare nel mondo - è un compito che Paolone svolge al meglio tra qualche pagina, a fronte di una militanza tra le file di The Games Machine più che doppia rispetto alla mia. Aggiungo solo che, ancora oggi, al solo scorgere il logo di TGM mi scorrono antichi brividi lungo la schiena, riportandomi al lungo periodo da appassionato lettore e, ovviamente, anche a **un fatidico giorno di 16 anni fa**, in cui la mia vita ha iniziato ad avanzare all'unisono con questa gloriosa rivista. Una collaborazione, quella iniziata a fine 2006, che inizialmente obbligava a limitazioni di un'era già crepuscolare, semplici ma rappresentative dei tempi: durante la benedetta telefonata in cui **Stefano Silvestri** mi disse che sì, dopo anni di "gentile" rapporto epistolare (le virgolette sono d'obbligo, per farmi notare scrivevo frasi scurrili nell'Oggetto delle email) la mia militanza a TGM sarebbe iniziata, lo stesso caporedattore precisò che il mio contributo avrebbe dovuto limitarsi ai **dossier d'approfondimento** – nel tempo ne avrei accumulato quasi un centinaio, talvolta 2 per mese, a cavallo tra videogiochi, cinema, fumetti e tecnologie al confine della mia amata fantascienza. Il motivo è presto detto: abitavo relativamente lontano e i giochi da recensire arrivavano fisicamente in redazione attraverso **dischi "blindati"**, che non potevano lasciare gli uffici milanesi nemmeno con la più costosa e riservata delle spedizioni. L'unica alternativa possibile era ricorrere a difficili operazioni di importazione parallela, cosa che feci allegramente prediligendo alcune carismatiche opere provenienti dall'est Europa; ricordo, ad esempio, la recensione del bel **Cryostasis** prima che raggiungesse il nostro mercato e, qualche tempo dopo, diventasse uno dei giochi allegati a TGM. Tutto questo fino all'arrivo del ToSo al timone della nave, che ampliò notevolmente la mia presenza sulla rivista – nel giro di un paio d'anni la situazione si era già ammorbidita, a parziale completamento della rivoluzione digitale – tanto da permettermi di scrivere un numero di pagine che nemmeno nei miei sogni più arditi sarei riuscito a immaginare. Per il resto, tornando bruscamente al presente, credo che il mio compito principale in queste righe sia **traghettarvi verso TGM 400**, sottolineando struttura, scelte visibili e impliciti intenti: innanzitutto, considerata la foliazione robusta ma lontana da altri tempi, abbiamo voluto ampliare i contenuti più manifestamente graditi, piuttosto che ricalcare vecchie rubriche o spazi piaciuti meno, come quelli pur onorevoli su cinema e mobile gaming (in futuro vedrei bene una rivisitazione del TGM After, ma questa è un'altra storia). Maggior spazio a **RetroTGM** e ai viaggi nel tempo, anche tecnologici, con Paolone e Danilo sul podio, mentre il nuovo **TGM NeoClassic** rappresenta un caso speciale per un paio di motivi: da un lato, la rubrica va a rafforzare – accanto a Correva l'Anno – la narrazione di un periodo del gaming più recente che, a ben vedere, è già diventato Storia con la esse maiuscola; dall'altro, lo stesso articolo evidenzia un'altra caratteristica ricorrente di TGM negli ultimi anni, col continuo intrecciarsi di tematiche connesse per giochi e approfondimenti. Il NeoClassic su **Limbo** fa il paio con la review di **Planet of Lana**, illustrando le strade delle moderne **Cinematic Adventure**, il racconto della lunga storia di The Games Machine ha un suo prolungamento ideale nel TecnoTGM, disquisendo del **PC gaming** lungo i decenni, mentre l'analisi del titolo di copertina, ancora una volta, si snoda tra il reportage in cover story e l'intervista finale del TGM Incontra – grazie a una prova più nutrita che SEGA ci ha concesso su **Total War Pharaoh**, nuovo rampollo di una della saghe strategiche più "identitarie" del mondo PC . Va detto che questo è un numero pazzesco pure nelle recensioni, tra cui spiccano gli approfonditi giudizi finali su Diablo IV (scelta più scontata per la cover; come avete visto, però, abbiamo voluto marcare il suo arrivo in una copertina interna), SF6 e, nell'Highlight Console, FFXVI, e che l'impegno per farvi avere il **gioco da tavolo di TGM** – tramutando in realtà il nostro più recente Pesce d'Aprile – è diventato un nuovo e incancellabile "ricordo primario", insieme bello e terribile, un po' come i sogni ricorrenti sui primi temutissimi esami scolastici, le prime cotte e, nel nostro caso, i videogiochi che ci hanno a loro modo segnato. Da domani vorrei svenire un paio di mesi, una volta iniziata la fase di stampa, ma fermarsi è impossibile: un altro segno dei tempi è il nostro ottimo thegamesmachine.it, che non consente stacchi nemmeno di un giorno. Croce e delizia, laddove queste profumate pagine sono solo ed esclusivamente piacere.

UN FATIDICO GIORNO DI 16 ANNI FA, IN CUI LA MIA VITA HA INIZIATO AD AVANZARE ALL'UNISONO CON TGM

I GIOCHI ARRIVAVANO IN REDAZIONE ATTRAVERSO DISCHI "BLINDATI", IMPOSSIBILI DA RAGGIUNGERE PER UN COLLABORATORE ESTERNO

L'IMPEGNO PER IL GIOCO DA TAVOLO DI TGM È DIVENTATO UN NUOVO E INCANCELLABILE "RICORDO PRIMARIO", INSIEME TERRIBILE E MERAVIGLIOSO

Mario *"Second Variety"* ***Baccigalupi***

EDITORIALE

Per molti 400 è solo un numero, per altri un traguardo, per altri ancora un punto di partenza. Per noi TGM 400 è un po' tutto questo, una squadra fatta di professionalità e passione che supera ogni ostacolo e ogni tempistica sfruttando tutti i momenti (notte e giorno, da qui lo spunto utilizzato in TGM – The Board Game) per consegnare un nuovo numero, se possibile più bello del precedente. Non sempre è così, talvolta non siamo puntualissimi, ma ci siamo sempre.

Il buon Mario e tutti gli altri redattori hanno scritto del passato e del presente (almeno le cose che si possono dire!), ma **cosa ci aspetta nel futuro e come siamo arrivati fin qui?** Difficile rispondere, quasi impossibile, le variabili in gioco sono troppe. Nel passato il COVID19 ha devastato il sistema distributivo, dando una mazzata finale a molte edicole che già vacillavano; da quel momento è più difficile trovare TGM, ma in compenso, almeno parziale, il numero di abbonamenti è aumentato (valutatelo sempre come alternativa all'edicola!). Il lettore che ne è uscito si è trasformato, ha cambiato il suo comportamento d'acquisto, come noi abbiamo dovuto modificare distribuzione e tirature. Il lettore attuale è motivato, attento e interessato, non compra TGM a caso, la legge, la controlla, gioisce o protesta; insomma, è attivo. Ha capito che TGM è informazione non filtrata, attenta e curata al punto che da nessuna parte su web, o quasi, è possibile trovare qualcosa di simile.

Finiti questi anni tormentati, si è passati alla guerra e disordini di varia natura in ogni parte del mondo che hanno portato a fatti gravissimi e, nel globo come per noi, a ulteriori folli aumenti dei costi dell'energia e quindi dei trasporti, della stampa (già, per stampare serve sia corrente elettrica per la rotativa, sia gas per il processo di asciugatura) e della carta (lavorazione e trasporto). Qui, TGM ha resistito senza aumentare il suo costo ma credetemi, i sacrifici per trattenerlo fino a oggi sono stati enormi. Su questo numero il prezzo è di 1 euro più alto, per compensare le 16 pagine in più e il battente finale del gioco di TGM; spero lo teniate in considerazione e non siate troppo cattivi nel criticarci.

E ora cosa ci aspetta? Arriveranno gli alieni? Si frantumerà l'Unione Europea? Passeremo a Bitcoin? Arriverà un TGM da qualche frattura spazio-temporale o sconosciuta dimensione? Mah, nessuno lo sa. Qualcosa succederà di certo, ma **la solidità granitica di TGM** – fatta di passione e impegno che non mancano nemmeno nei peggiori momenti – **ci permetterà di proseguire ulteriormente rafforzati dal raggiungimento di questo fantastico numero tondo**, a un passo anche da settembre e, quindi, dal 35° compleanno di TGM. Il mercato e i servizi annessi sono la vera complessità e incognita da gestire. La distribuzione edicola sarà sempre più complessa e per questo ribadisco il mio consiglio: **abbonatevi e state allegri, per qualità non vi deluderemo mai**. Alcuni penseranno "con Poste non arriverà nulla", eppure in futuro potrebbe essere l'unica scelta e, a ben vedere, le spedizioni sono di gran lunga migliorate negli ultimi tempi. Non che di problemi non ce ne siano e non ce ne saranno (dove sono assenti?), ma li risolveremo con l'assistenza abbonati e, semmai, con qualche rispedizione o cambio indirizzo. Abbiate pazienza, la perfezione abita altrove e siamo talvolta poco rapidi, ma in tutti i casi risolviamo e risolveremo. Noi ci siamo.

In queste ultime righe un invito e un ringraziamento. **L'invito è ai lettori per una sempre maggiore comunicazione con la redazione**, a farsi sentire mediante gli innumerevoli canali esistenti, a raccontarci le loro necessità, cosa vorrebbero leggere sulla rivista, a darci consigli. **I lettori sono la parte più importante del processo e, anche se è banale dirlo, la rivista è fatta per voi.** Pure il ringraziamento vi riguarda affettuosamente, lettori giovani e (spesso) "diversamente giovani", recenti o storici, perché solo grazie a voi continuiamo a produrre TGM. Ma non solo: sento di dover dire grazie anche alla mia famiglia e a quelle, tante, di redattori e collaboratori coinvolti nel processo produttivo di TGM, che hanno pazienza nella frequente sottrazione di tempo libero, spesso assorbito della realizzazione di TGM.

Lunga vita a TGM e auguri a tutti per un felice proseguo d'estate!

Ci "leggiamo" a settembre :)

Oscar Maeran

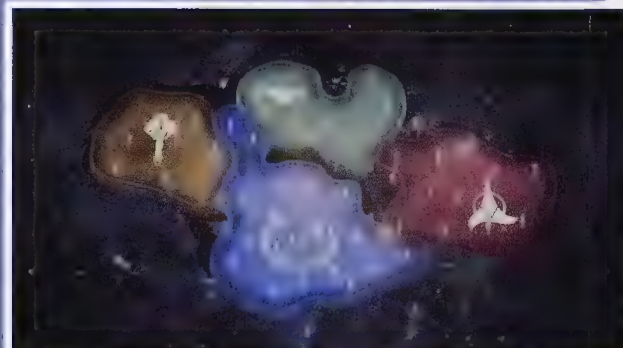
TGM 400

SOMMARIO

SPECIALE SPOTLIGHT NON "E3"

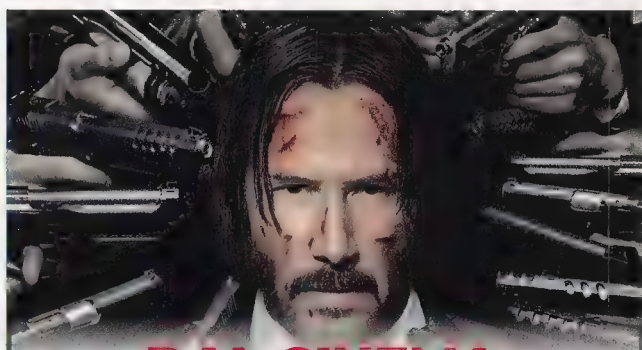
A cura di **Daniele "alteridan" Dolce (news@thegamesmachine.it)**

KHITOMER SECONDO PARADOX

Dite la verità: quanti di voi giocando a Stellaris si sono chiesti quanto sarebbe bello un videogioco simile ambientato nell'universo di Star Trek? Ebbene, pare proprio che se lo sia chiesto anche Paradox Interactive: la compagnia svedese ha presentato ufficialmente Star Trek: Infinite, nuovo grand strategy sviluppato dagli argentini di Nimble Giant Entertainment su licenza Paramount. Ambientato qualche decade prima degli eventi raccontati nella serie The Next Generation, Infinite metterà i giocatori al comando di una delle quattro potenze della galassia conosciuta: la Federazione dei Pianeti Uniti, l'Impero Stellare Romulano, l'Unione Cardassiana e, naturalmente, l'Impero Klingon. Ognuna di queste quattro fazioni sarà caratterizzata da tratti univoci, storie e quest distintive, oltre a vascelli spaziali iconici. Star Trek: Infinite uscirà su PC e Mac nel corso del prossimo autunno.

CHI HA PAURA DEI CAVALLI?

Lo studio italiano Santa Ragione ha presentato HORSES, un'avventura dal taglio cinematografico per PC scritta e diretta da Andrea Lucco Borlera. Ambientato in un allevamento di cavalli, questo atipico horror surreale metterà il giocatore nei panni di un lavoratore estivo responsabile di prendersi cura della fattoria e degli animali. Ogni giorno sarà possibile esplorare l'allevamento, svolgere lavori come tagliare la legna o raccogliere gli ortaggi, e scoprire i misteri che si nascondono dietro la facciata di una tranquilla fattoria di campagna. In HORSES le sezioni di gameplay saranno accompagnate da brevi e inquietanti sequenze in live-action che accompagneranno l'utente nel corso di tutti i quattrordici giorni di gioco. "Sebbene i contenuti di HORSES possano certamente essere inquietanti e intensi, questi non sono inclusi per scioccare il giocatore, ma per approfondire il contemporaneo," spiega il director Andrea Lucco Borlera. "Il peso del trauma familiare e dei valori puritani, le dinamiche dei regimi totalitari, i demoni della mascolinità fragile e l'etica della responsabilità personale nelle strutture di potere consolidate sono alcuni dei temi sui quali la violenza rappresentata in HORSES punta a far riflettere." L'ultima fatica di Santa Ragione debutterà su PC nel corso del prossimo anno.

SONIC CORRE ANCORA

SEGA ha annunciato Sonic Superstars, una nuova iterazione bidimensionale della celebre serie platform dedicata al Porcospino Blu. Questo gioco ci porterà alla scoperta delle bellissime isole Northstar, un luogo mistico che offre ambientazioni mai viste prima e una storia misteriosa che attende di essere svelata. Creature enormi, avventure esilaranti e piani malvagi del Dr. Eggman attendono Sonic e i suoi amici, che ora possono ottenere nuovissime abilità quando vengono raccolti i Chaos Emerald, tra cui la possibilità di clonare sé stessi o scalare le cascate. Il publisher tiene a precisare che l'intera campagna sarà giocabile in modalità cooperativa locale fino a 4 giocatori: oltre a Sonic, infatti, sarà possibile entrare nei panni di Tails, Knuckles e Amy Rose per affrontare il Dr. Eggman, la vecchia nemesi Fang e mandare all'aria i loro piani nefasti. Sonic Superstars sfreccerà su Steam.

DAL CINEMA AI VIDEOGIOCHI

John Wick è tra i franchise di maggior successo per gli action movie, nei videogame ha già all'attivo il tattico in tempo reale HEX, appena passabile, e ora sta per fare il grande salto fra i giochi ad alto budget. La conferma è arrivata da Joe Drake, presidente di Lionsgate, che in un incontro con gli investitori ha illustrato il futuro della fortunata serie cinematografica annunciando la collaborazione con un non meglio specificato studio di sviluppo. Quest'ultimo sarebbe alle prese con un videogioco tripla A con protagonista il personaggio interpretato da Keanu Reeves.

» ENNESIMO PREMIO PER ELDEN RING
L'opera di FromSoftware si è aggiudicata il Nebula Award per la miglior scrittura di un videogioco fantasy o sci-fi. Il riconoscimento è stato consegnato a George R.R. Martin e Hidetaka Miyazaki.

» FINAL FANTASY XVI ANCHE SU PC
Il producer Naoki Yoshida ha confermato di essere al lavoro su una conversione per PC dell'ultimo JRPG targato Square Enix. Vedrà la luce dopo la fine dell'esclusiva PlayStation della durata di sei mesi.

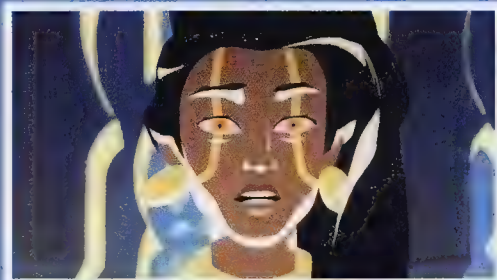
» CD PROJEKT NON È IN VENDITA
Il CEO Adam Kiciński ha smentito le voci di una possibile acquisizione della compagnia polacca da parte di Sony. Gli autori di The Witcher e Cyberpunk 2077 continueranno a essere indipendenti.

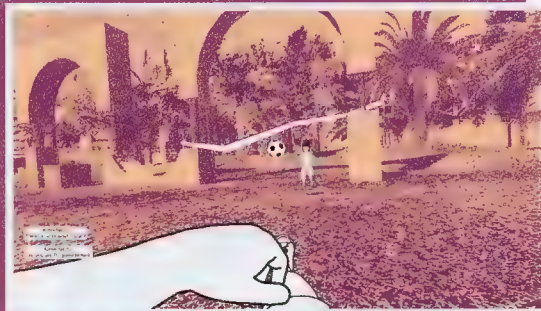
» PESANTI TAGLI PER RELIC
Lo studio di Company of Heroes 3 non se la sta passando bene, purtroppo. SEGA ha infatti confermato di aver licenziato ben 121 dipendenti di Relic Entertainment a causa della contingenza economica negativa.

» HOMEWORLD 3 SI FA ATTENDERE
Ancora un rinvio per lo strategico in tempo reale di Blackbird Interactive. Lo studio ha bisogno di più tempo per far sì che la qualità del prodotto finale sia all'altezza delle aspettative. Uscita? Febbraio 2024.

» NIENTE DOLPHIN SU STEAM
Nintendo ha bloccato la pubblicazione dell'emulatore per GameCube e Wii minacciando azioni legali contro Valve. Secondo la Casa di Kyoto, Dolphin violerebbe le proprietà intellettuali della compagnia.

NASCE SPOTLIGHT

No, non ha nulla a che fare con questa rubrica: Spotlight è la nuova etichetta di publishing di Quantic Dream presentata in occasione del Summer Game Fest. La compagnia che ha dato i natali a Heavy Rain e Detroit: Become Human diventa così publisher di videogiochi, supportando lo sviluppo dell'hack 'n' slash isometrico Lysfanga: The Time Shift Warrior e dell'avventura subacquea Under the Waves, entrambi realizzati da piccole realtà francesi, rispettivamente Sand Door Studio e Parallel Studio. I due videogiochi usciranno entro la fine dell'anno.

UN RAGAZZINO E IL SUO PALLONE

Nei giorni della Summer Game Fest c'è stato spazio anche per le produzioni più autoriali. Tra queste spicca Despelote: si tratta di una particolare avventura narrativa a sfondo calcistico sviluppata dagli ecuadoriani Julián Cordero e Sebastian Valbuena. Ambientato nel 2001 a Quito, la capitale dell'Equador, Despelote racconta la storia semi-autobiografica di Julián, un bambino di otto anni appassionato del gioco più bello del mondo che non perde mai un'occasione di tirare qualche calcio a un pallone. Facendo la conoscenza di altri ragazzini e di adulti tra le strade e i parchi della città, vedremo Quito cambiare sempre di più man mano che la squadra dell'Ecuador si avvicina gradualmente a una storica qualificazione ai mondiali di calcio, la prima in assoluto per la selezione giallo blu. Il gioco è stato realizzato sfruttando foto scattate in loco e audio registrato dagli stessi sviluppatori per garantire un senso di autenticità alla produzione. Peccato che, indovinate un po', non si conosca la finestra di lancio.

UN PRINCIPE METROIDVANIA

Stanchi di aspettare un remake di Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo che sembra essere del tutto scomparso? Nessun problema, Ubisoft ha presentato un nuovo capitolo della saga intitolato The Lost Crown. Si tratta di un platform a tinte action in cui i giocatori potranno vestire i panni di Sargon, un giovane guerriero che fa parte della forza d'élite degli Immortali. Inviati a salvare il principe Ghassan, esploreranno il Monte Qaf, in passato un luogo meraviglioso, ora maledetto e ostile. Sargon e i suoi fratelli d'arme scopriranno presto che il tempo stesso è un nemico infido. L'ultimo capitolo di questo storico franchise si ispira al sottogenere dei metroidvania: acquisendo nuovi poteri temporali, sbloccando abilità uniche e combinandole in combattimento, Sargon si addentrerà progressivamente nel Monte Qaf, risolvendo enigmi, trovando segreti e completando missioni secondarie. Abbiamo anche una data di uscita, anche se bisognerà attendere un po': The Lost Crown approderà su PC il 18 gennaio del prossimo anno.

A SPASSO NEL DESERTO CON TORIYAMA

Bandai Namco ha annunciato una nuova collaborazione con Akira Toriyama, storico creatore di Dragon Ball e Dr. Slump, ma anche character designer di molti videogiochi, tra cui i titoli della saga di Dragon Quest, Chrono Trigger e Blue Dragon. Il frutto di questa partnership è Sand Land, un action RPG ispirato all'omonimo manga dello stesso Toriyama che ci metterà nei panni del buffo principe dei demoni Belzebubù. Il gioco sarà ambientato in un mondo desertico dove l'estrema carenza d'acqua affligge sia gli umani che le creature demoniache. Assieme allo sceriffo Rao e il demone Shif costruiremo carri armati e altri veicoli da pilotare sfruttando una vasta gamma di componenti e combinazioni. Grazie all'aiuto dei personaggi che incontreremo durante l'avventura, avremo modo di costruire e gestire una base operativa fino a farla diventare una fiorente città. Purtroppo non sono stati diffusi i dettagli circa la data di uscita, sappiamo solo che Sand Land arriverà prossimamente su Steam.

UNA VACANZA COL BOTTO

[illegible]

LA CORSA DI BUNGIE

[illegible]

UNA PALUDE DI SPIRITI

Compulsion Games ha presentato South of Midnight, un nuovo action adventure ambientato nel profondo sud degli Stati Uniti d'America. Il gioco racconterà la storia di Hazel, una giovane donna impegnata a riparare i legami tra gli spiriti e il mondo reale. Il gioco trae ispirazione dal folklore degli USA meridionali per dar vita a un mondo tanto fantasioso quanto misterioso, qui Hazel dovrà affrontare creature pericolose, scoprire la [illegible] del passato della sua [illegible] famiglia e trovare un posto in cui [illegible] a casa. L'ultima fatica di Compulsion Games, già autori di Contrast e We Happy Few, uscirà prossimamente su PC. Sarà disponibile al lancio su Game Pass.

FUORILEGGE GALATTICA

Ubisoft e Massive Entertainment sono al lavoro su Star Wars Outlaws, un nuovo action adventure ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Gli sviluppatori fanno sapere che la storia del gioco è del tutto originale e sarà ambientata tra gli eventi di Episodio V ed Episodio VI, dunque tra L'Impero Colpisce Ancora e Il Ritorno dello Jedi, mentre l'Impero Galattico cerca di contrastare l'Alleanza Ribelle. In Star Wars Outlaws vestiremo i panni della fuorilegge Kay Vess, interpretata da Humberly González, accompagnata dal suo fido compagno Nix, interpretato da Dee Bradley Baker, mentre cercano di portare a termine uno dei più grandi colpi che l'Orlo Esterno abbia mai visto. Cercando un modo per cominciare una nuova vita, i giocatori si uniranno a Kay e Nix mentre combattono, rubano e si fanno strada tra le organizzazioni criminali, divenendo i fuorilegge più ricercati della galassia. L'astuta furfante e il suo compagno droide potranno viaggiare nei luoghi e pianeti più disparati, dalle umide giungle di Akiva alla savana spazzata dal vento di Toshara. Kay esplorerà città e taverne affollate, correrà attraverso paesaggi all'aperto sul suo speeder e piloterà la sua astronave Trailblazer per le "terre selvagge" dello spazio. Quando le cose inevitabilmente si metteranno male, il Trailblazer li aiuterà a inseguire, eludere e attaccare per avere la meglio in combattimenti spaziali contro l'Impero e altri nemici. Nessuna data di uscita ufficiale, ma sappiamo che il gioco farà capolino l'anno prossimo sui nostri PC. Stando alle ultime indiscrezioni, la finestra di lancio dovrebbe essere stata fissata nei primi mesi del 2024, ma la conferma di Ubisoft non è ancora arrivata.

TRITTICO DI OBIEZIONI

Capcom ha annunciato Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy, una raccolta contenente il quarto, il quinto e il sesto episodio della serie di visual novel investigative firmata da Shu Takumi, fin'ora mai arrivati su PC. La trilogia comprenderà Apollo Justice: Ace Attorney, Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies, e Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice. Tutti i giochi potranno contare su un comparto tecnico rimodernato, con tanto di grafica rimasterizzata in alta definizione, la traduzione in sette lingue (inglese, francese, tedesco, coreano, giapponese, cinese tradizionale e semplificato), e il doppiaggio completo. Niente italiano, purtroppo. L'uscita di Apollo Justice: Ace Attorney Trilogy è prevista all'inizio del prossimo anno, tuttavia ancora non si conosce la data di pubblicazione definitiva.

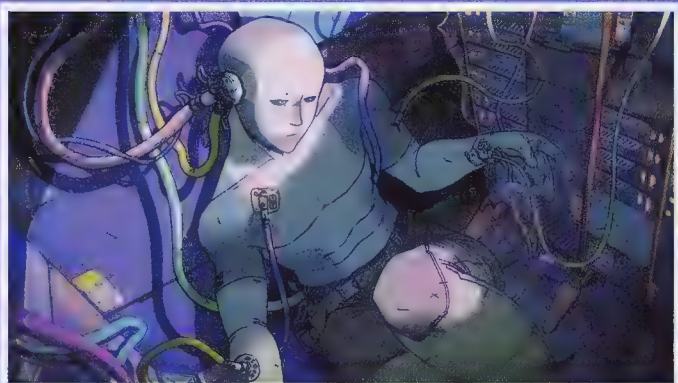
SPECIALE SPOTLIGHT NON "E3"

BIG BOSS SI RIFÀ IL TRUCCO

A lungo oggetto di speculazioni e indiscrezioni, il remake di Metal Gear Solid 3 è finalmente realtà. Annunciato da Konami, Metal Gear Solid Δ: Snake Eater – questo il titolo ufficiale del prodotto – permetterà di rivivere le origini di Big Boss e scoprire come la sua leggenda sia stata forgiata nel corso dell'Operazione Snake Eater. Il remake sarà caratterizzato dalle voci originali dei protagonisti, da una ricca storyline e dalle tipiche meccaniche survival in ambienti ostili, il tutto enfatizzato da una grafica al passo coi tempi e da un rinnovato comparto audio. Sappiamo, inoltre, che Hideo Kojima non è coinvolto nel progetto, tuttavia la compagnia giapponese ha fatto sapere che lo sviluppo di questo remake è stato affidato a Virtuos. Lo studio viene affiancato da un team di sviluppatori interni a Konami che in passato hanno già lavorato alla serie. Non è tutto: Konami ha annunciato anche la Metal Gear Solid Master Collection vol. 1, sviluppata anch'essa da Virtuos e contenente le versioni originali opportunamente rimasterizzate dei primi due Metal Gear e dei primi tre Metal Gear Solid. Per finire, la compagnia nipponica non esclude la possibilità che in futuro altri capitoli della serie siano oggetto di un rifacimento completo, ma tutto dipenderà dall'accoglienza che i fan riserveranno al remake di Metal Gear Solid 3.

TORNANO GLI ENIGMI ESISTENZIALI

A sorpresa, Croteam e Devolver Digital hanno annunciato The Talos Principle 2, seguito diretto dell'ottimo puzzle game a sfondo filosofico classe 2014, ambientato in un lontano futuro in cui l'umanità si è estinta e la cultura umana continua a vivere attraverso robot creati a immagine e somiglianza dell'uomo. In questo sequel avremo la possibilità di esplorare una misteriosa struttura, al cui interno verremo nuovamente messi di fronte a domande filosofiche ed esistenziali sulla natura dell'universo, sul rapporto tra fede e ragione, ma anche sulla paura di ripetere gli errori del passato. Alcune meccaniche del videogioco precedente torneranno in The Talos Principle 2, ma a queste si affiancheranno nuove feature di gameplay come la manipolazione della gravità e il trasferimento della coscienza da un corpo a un altro. Gli sviluppatori assicurano la presenza di una storia con più finali e una serie di ambienti surreali da esplorare, proprio come nel precedente capitolo. Non c'è una precisa data d'uscita, ma The Talos Principle 2 sarà disponibile su Steam entro la fine dell'anno.

CITIZEN SLEEPER RADDOPPIA

A un anno di distanza dall'uscita di Citizen Sleeper, il piccolo studio indipendente Jump Over The Ages ne ha annunciato il sequel. Forte di una nuova ambientazione, Citizen Sleeper 2: Starward Vector ci metterà nel corpo ormai usurato di un altro Sleeper, chiedendo ancora una volta di costruirci una vita tra le stelle. Questa volta avremo a disposizione una nave malridotta e un equipaggio tutto nuovo mentre navigheremo tra le stelle durante una crisi che coinvolge l'intero sistema spaziale Helion. Due gigantesche corporazioni combattono un'aspra guerra segreta che avviluppa qualsiasi cosa. Ondate di profughi, carcasse di navi in frantumi, nuove tecnologie bizzarre: tutto si sta riversando ai confini della Belt. Sulla base di queste premesse, gli sviluppatori si lasceranno nuovamente ispirare dai giochi di ruolo cartacei e dai board game, proprio come nel precedente videogioco, promettendo una maggiore libertà di azione e tante storie inedite. Segnaliamo che non è stata annunciata la data di uscita.

IN TRENO VERSO CASA

THQ Nordic e Ashborne Games, studio del reboot di Comanche, hanno presentato Last Train Home. Ecco l'incipit: nonostante il primo conflitto mondiale sia terminato, per un gruppo di soldati cecoslovacchi la guerra non è finita; questo manipolo di stanza in Russia si trova ora nel bel mezzo della guerra civile tra l'Armata Rossa e le forze controrivoluzionarie dell'Armata Bianca. L'obiettivo sarà di riportare a casa i soldati a bordo di un treno blindato e provare a salvar loro la pelle, gestendo le poche risorse a disposizione e mantenendo alto il morale a ogni costo. Più ci addentreremo nel cuore del conflitto, più avremo a che fare con i veri orrori della guerra. Il destino della legione dipenderà dalle azioni di alcuni soldati che controlleremo direttamente sul campo di battaglia, in missioni in tempo reale che determineranno l'esito dell'impresa. Sarà possibile addestrare e migliorare la squadra per trasformarla in una legione esperta di fratelli e sorelle, pronta ad affrontare qualsiasi sfida. Ispirato alla vera storia della Legione Cecoslovacca, Last Train Home farà capolino su PC nel corso del prossimo anno.

ARRIVANO I TOXIC COMMANDO!

In un futuro prossimo, un tentativo sperimentale di imbrigliare il potere del nucleo terrestre sfocia in tragedia: il risveglio dello Sludge God. Questo abominio arcano inizia a contaminare l'area dell'esperimento, trasformando il suolo in scorie e i viventi in mostri non-morti. Non tutto è perduto, però: il geniale autore dell'esperimento ha un piano per salvare il mondo, gli mancano solo dei mercenari talmente fuori di melone da accettare l'incarico suicida. Ed ecco che entrano in gioco i Toxic Commando, un poker di soldati altamente addestrati incaricati di annientare orde di mostri terrificanti in questo sparatutto cooperativo in prima persona per quattro giocatori sviluppato da Saber Interactive in collaborazione con... John Carpenter! L'atmosfera del gioco è infatti ispirata alla produzione cinematografica del grande regista, che ha prestato non soltanto il suo nome ma anche la sua consulenza agli sviluppatori. In John Carpenter's Toxic Commando dovremo scegliere la classe più adatta al nostro stile, saltare su un veicolo blindato e scatenare un'infinità di armi da fuoco, granate, abilità speciali e katane per salvare il pianeta. Il gioco uscirà sull'Epic Games Store nel 2024.

» WATCH

WE'RE NOT REMAKING HORROR GAMES, WE'RE CHASING NIGHTMARES (JACOB GELLER)

[illegible]

» READ

LUDENZ #3 VIRTUALIS

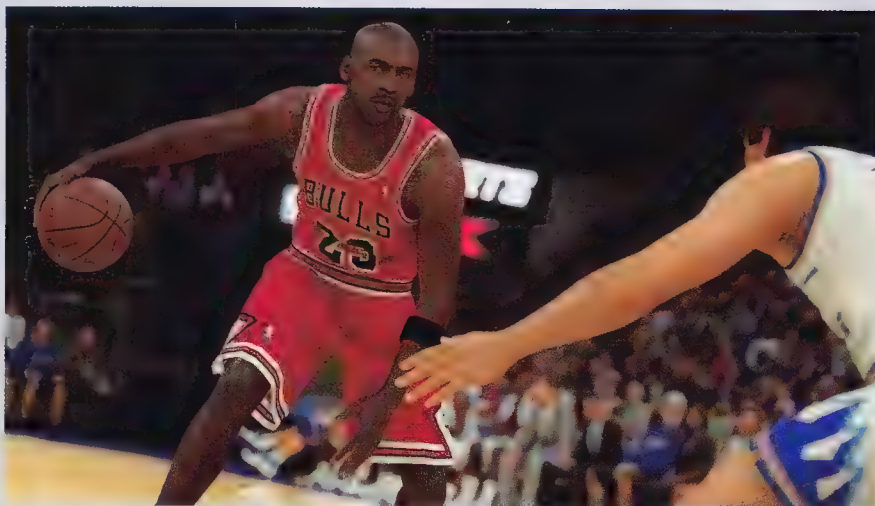
EDITORE: AUTOPUBBLICATO - PREZZO: € 18,99

Il collettivo Ludenz ha pubblicato il terzo volume della sua rivista virtuale. Virtualis giunge a stabilire come l'esperienza col videogioco diviene trasformativa nella misura in cui fluisce con pienezza nell'esistenza umana, quando lo spirito dell'uomo, condotto nella materia e nell'immaterialità del videogioco, finisce col diventare un'unica voce, connettendo pensieri (mente) e sentimenti (cuore) per abbracciare la vita in tutte le sue forme. Virtualis è dedicato a chi, senza pregiudizi, non teme una concezione della dimensione videoludica in grado di rivelare una realtà umana quanto spiritualizzata del videogioco e del videogiocare.

SPECIALE SPOTLIGHT NON "E3"

CORREVA L'ANNO...

1988

Il 1988 non ha visto solo la nascita della nostra rivista, ma anche quella di una compagnia di sviluppo statunitense molto nota e ancora in attività. Si tratta di Visual Concepts, fondata nel maggio di quell'anno da Scott Patterson e dai fratelli Greg e Jeff Thomas. La software house californiana rimase indipendente per circa undici anni, quando nel 1999 venne acquisita da SEGA, per poi essere venduta a Take-Two Interactive nel 2005. Da molti decenni a questa parte, lo studio è noto soprattutto per le sue produzioni sportive, dalla simulazione cestistica di NBA 2K a quella del wrestling di WWE 2K, passando per i titoli su licenza della Major League di baseball (licenza poi passata nelle mani di Sony) e della NHL. Agli albori, però, la realtà statunitense ha collaborato con altri publisher quali Virgin, Konami ed Electronic Arts realizzando videogiochi per le piattaforme più disparate che hanno abbracciato più generi, compresi shoot 'em up e strategici in tempo reale. Più di recente, nel 2021 Visual Concepts ha aperto un nuovo studio in quel di Austin (Texas) e ha partorito il videogioco di corse LEGO 2K Drive uscendo dalla zona di comfort delle simulazioni, dando così prova di essere in grado di dilettarsi anche nel campo dei videogiochi dal feeling prettamente arcade.

1997

Mentre il numero 100 di The Games Machine raggiungeva le edicole, il capostipite di una serie molto amata dagli appassionati di videogiochi di ruolo stava per fare capolino sugli scaffali dei negozi: stiamo parlando di Fallout. Tim Cain iniziò a lavorare a un prototipo di Fallout nel 1994 ispirandosi al regolamento del gioco di ruolo cartaceo GURPS ideato da Steve Jackson. Quest'ultimo, tuttavia, negò l'uso della licenza di GURPS a causa dell'eccessiva violenza presente nel gioco, per questo Tim Cain e il designer Christopher Taylor idearono un sistema simile denominato SPECIAL basato sulle caratteristiche principali del personaggio controllato dal giocatore. Una curiosità: Interplay non nutriva molte speranze per Fallout, considerandolo troppo simile al precedente Wasteland. Tuttavia il gioco riscontrò un successo di critica e di pubblico praticamente immediato, rivelandosi subito un trionfo commerciale grazie a un sistema di gioco sfaccettato e un impianto narrativo dalla larga apertura "etica". Molti storici dei videogiochi attribuiscono al titolo di Tim Cain, Leonard Boyarsky e Jason Anderson l'onore di aver fatto riaccendere l'entusiasmo del pubblico nei confronti dei videogiochi di ruolo, che da lì in avanti avrebbero vissuto una vera e propria età dell'oro. Nel frattempo Fallout è diventato un franchise con vari sequel e spin-off, la cui proprietà intellettuale è da tempo nelle mani di Bethesda.

2005

Se l'uscita del numero 100 coincideva con l'arrivo di una pietra miliare firmata da Tim Cain, Leonard Boyarsky e Jason Anderson, sulla strada verso TGM 200 gli stessi autori si stavano apprestando a far calare il sipario su Troika Games. Fondata nel 1998 subito dopo il successo di Fallout, Troika nacque per permettere ai tre game designer di dare libero sfogo alla loro creatività, senza dover dar conto a nessuno se non a loro stessi. L'intenzione era quella di raccogliere l'eredità di Fallout e applicarla ad altri universi immaginari, mondi affascinanti e peculiari come quello di Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. L'opera prima del nuovo studio di sviluppo tutto sommato venne accolta positivamente, ma soffriva di numerosi bug che ne hanno compromesso il successo commerciale. Una costante, quella della presenza di bug (a volte anche pesanti), che avrebbe accompagnato l'intera produzione della software house, dunque Il Tempio del Male Elementale e Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Quest'ultimo riuscì a imporsi come una vera e propria opera di culto, ma lo stato tecnico disastroso in cui versava al momento dell'uscita fu tra le cause che portarono alla successiva chiusura di Troika. Dopo l'insuccesso commerciale di Bloodlines, Cain, Boyarsky e Anderson non riuscirono a trovare un publisher per finanziare il loro quarto progetto. A corto di fondi e di personale, in buona parte mandato a casa una volta concluso lo sviluppo di Bloodlines, nel 2004, Troika Games chiuse ufficialmente i battenti l'anno seguente.

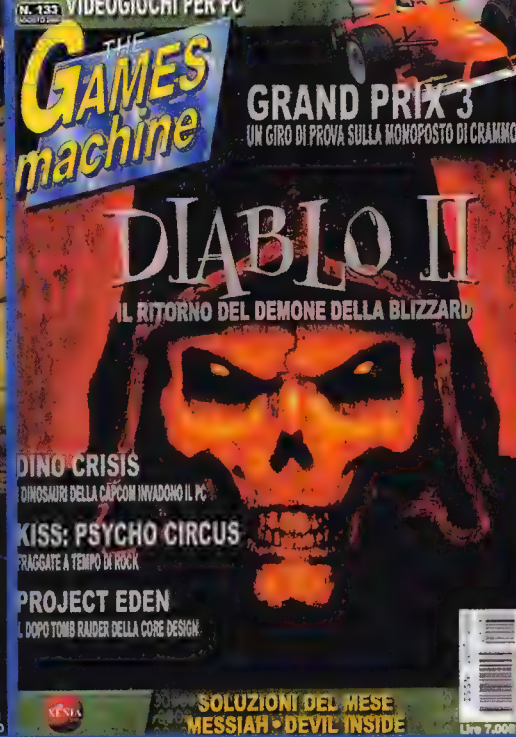
2013

Chiudiamo questo speciale Correva l'Anno strizzando l'occhio al titolo di copertina di questo numero. La pubblicazione del numero 300, infatti, è coincisa con l'uscita di un Total War, Rome II, ambientato nel Mediterraneo con una mappa che comprende la quasi totalità dell'Europa, l'Africa settentrionale e il Medio Oriente. La campagna di Rome II dura trecento anni partendo dal 272 Avanti Cristo; rispetto al precedente capitolo ispirato all'Antica Roma, Creative Assembly decise di puntare maggiormente sulla fedeltà storica delle unità, delle diverse fazioni e dei gruppi etnici rappresentati nel gioco. Ne è risultato un numero astronomico di unità militari, oltre cinquecento, ma anche un completo rifacimento dell'impianto diplomatico in grado di rispecchiare le differenti visioni politiche e sociali delle fazioni in gioco. Purtroppo il lancio di Total War: Rome II è stato afflitto da numerosi problemi tecnici che tuttavia non hanno intaccato il successo commerciale del prodotto. Nonostante lo stato tutt'altro che ottimale, Rome II divenne il titolo della serie più venduto al lancio. Creative Assembly si scusò immediatamente per i problemi tecnici per bocca del creative director Mike Simpson, e al contempo mise in atto un piano di aggiornamenti regolari volto a correggere le criticità del gioco. Nei mesi e negli anni seguenti, Rome II venne supportato con nuovi contenuti gratuiti e DLC a pagamento, nonché uno spin-off standalone incentrato sulla figura di Attila e sul popolo degli Unni.

QUATTRO VOLTE CENTO

E così, alla fine ci siamo arrivati: dopo tre numeri di "preparazione", in cui abbiamo ricordato come eravamo all'alba dei numeri 100, 200 e 300, rieccoci qui a parlare del nostro lungo cammino. Respirate a fondo: zio Paolo ha una lunga storia da raccontarvi...

di **Paolo "Paolone" Besser**

La storia di The Games Machine comincia al tramonto degli anni Ottanta, un decennio rimasto noto per la musica leggera e il disimpegno politico, e più precisamente nell'estate del 1988. Mentre Maurizio Fondriest festeggiava la sua vittoria nel campionato del mondo su strada, Nadia Bengala indossava la fascia di Miss Italia ed Ermanno Olmi sollevava il suo Leone d'oro per La leggenda del santo bevitore, in un accaldato stanzone milanese situato in via Cialdini si lavorava febbrilmente all'uscita del primo numero di una nuova testata dedicata ai videogiochi per console e sistemi a 16 bit, esattamente quella che state leggendo. A volerla, fortemente, fu Bonaventura Di Bello, da qualche

tempo direttore (e caporedattore, e traduttore, e impaginatore: insomma, factotum) di Zzap!, che proprio in quelle settimane stava aggregando la prima redazione interna alle Edizioni Hobby (all'epoca Xenia si chiamava così) dopo il clamoroso abbandono dello Studio Vit (passato poi a Glenat per realizzare K). Appartengono a questo periodo firme ormai leggendarie come Stefano "Vecchio Faggio" Giorgi, i fratelli William e Giorgio Baldaccini, Carlo Santagostino, Marco Auletta, Giorgio Baratto, Matteo "MBF" Bittanti e Antonello Jannone.

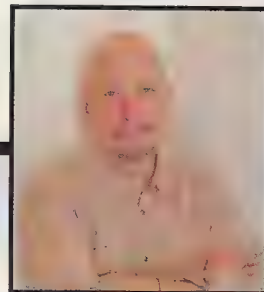
QUANDO L'ARTIGIANATO NON SI CHIAMAVA PROSUMER

Inizialmente, la maggior parte del personale era condiviso tra le due pubblicazioni, con persone come Fabio Rossi che ricoprivano ruoli di coordinamento editoriale per entrambe le riviste. Noi lettori – perché all'epoca facevo parte del pubblico anch'io – ignoravamo l'età effettiva dei redattori e immaginavano una squadra di pochi eroi che provavano attentamente ogni gioco prima di scriverne le recensioni. In

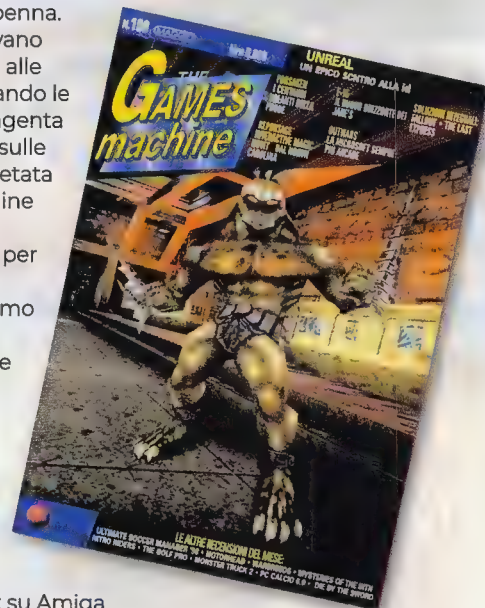
Bonaventura Di Bello in uno scatto rubato in aeropo... alla stazio... vabbè, da qualche parte mentre era circondato dal pubblico.

L'AVVENTURA HA INIZIO

400 numeri fa, un giovane di belle speranze e grandi sogni cercava di convincere due coraggiosi editori ad aggiungere una nuova rivista, The Games Machine, a quella che ormai era già diventata un simbolo dell'editoria videoludica. L'entusiasmo era tanto, e quel mondo in piena espansione non poteva che essere esplorato, vissuto e condiviso con i lettori che già dimostravano mensilmente l'affetto per Zzap! e che sicuramente meritavano una nuova rivista in grado di traghettarli verso macchine da gioco più potenti, computer e console di nuova generazione i cui giochi convivevano a fatica con quelli a otto bit. Anche a costo di ridurre ulteriormente le ore di sonno e trascorrere, spesso, anche le nottate in redazione.
E così cominciava una nuova 'avventura', che seppur breve a causa di un ritorno al Sud per motivi familiari, avrebbe lasciato un segno indelebile soprattutto per la delicata e importante formazione di un team redazionale che, pur con vicende e sorti alterne e spesso separate, sarebbe "sopravvissuto" professionalmente ai decenni di evoluzione del settore videoludico e avrebbe mantenuto un reciproco legame indissolubile nel tempo, come quello che del resto rimane ancora con voi lettori, con cui spesso mi ritrovo con piacere grazie alla Rete. Un enorme abbraccio, vi ho nel cuore.
Bonaventura "BDB" di Bello

P.S. Un grazie di cuore va a Roberto Ferri, il primo editore di TGM, che ho sempre considerato il mio "padre professionale" e ha creduto in me in più occasioni, offrendomi l'opportunità per creare innovazione.

Futurshow di Bologna, anno ormai imprecisato e perso nelle foschie del tempo: i prodi redattori-standisti posano al confine di un paese del nome epico.

realtà, la redazione era composta principalmente da giovani tra i 15 e i 20 anni, che dedicavano il loro tempo libero a giocare, a tradurre e a scrivere articoli per pochi spicci. La produzione delle riviste avveniva in uno spazio limitato, in cui il caporedattore e un assistente assegnavano i giochi da recensire ai collaboratori o fornivano articoli inglesi da tradurre. La correzione dei testi e la composizione delle pagine venivano realizzate manualmente, senza l'uso di programmi come Hypersnap DX o Fraps per catturare le immagini dei giochi. Invece, veniva utilizzato un aggeggio soprannominato "cannone", costituito da una fotocamera Polaroid collegata a un tubo di cartone, per scattare le foto direttamente dallo schermo del monitor. Le pochissime foto nitide e ben riuscite, unite al fatto che i redattori venivano pagati in base alla quantità di testo prodotto, spiegano il bizzarro rapporto tra la prolissità dei testi e l'esigua quantità di foto pubblicate all'epoca. L'impaginazione era un lavoro artigianale che coinvolgeva diverse persone. Dopo aver incolonnato il testo su un Atari ST che emulava un Macintosh, le polaroid venivano posizionate nello spazio corrispondente sulla bozza, segnando i punti di ritaglio con segnetti a penna. Successivamente, venivano aggiunti i fondi colorati alle pagine e ai box, rispettando le indicazioni di ciano, magenta e giallo scritte a penna sulle bozze. Una volta completata la composizione, le pagine venivano fotografate e trasformate in pellicole per la stampa. Un mestiere che all'epoca chiamavamo "fotolito" e che oggi praticamente non esiste più, sostituito in men che non si dica dalla stampa offset nei primi anni 2000. Per quanto riguarda la scrittura degli articoli, venivano utilizzati programmi di videoscrittura come Wordstar su PC, C1-Text su Amiga ed Easy Script sul C64. Tuttavia, essendo i set di caratteri diversi rispetto a quelli del Macintosh, era necessario compiere diversi passaggi tra i computer per consegnare l'articolo finito. Questo poteva comportare la conversione del testo attraverso vari dispositivi, come un Amiga 500, prima di inviarlo al Macintosh tramite un cavo null-modem. L'intero processo di produzione delle riviste richiedeva molto tempo e coinvolgeva numerosi passaggi, introducendo la possibilità di errori e ritardi. Nel corso degli anni, le tecnologie e i processi sono notevolmente cambiati: sembra un secolo fa, rispetto alla facilità con cui oggi i testi possono essere spediti via email e le pagine impaginate possono essere inviate direttamente alle macchine per la stampa. E in un certo senso è davvero così.

Massimo Nichini e Gianluca Cardinali si divertono a giocare softair. Smarcato, il Raffo comprende che la sua squadra avrà presto due soldati in meno...

SOLO GIOCARE? MACCHÈ...

Semplicemente leggevo Zzap!, ero affascinato da quelle macchine capaci di farmi divertire, sognare e assaporare un pochino di ciò che sarebbe stato il futuro. Alla fine degli '80 ero copywriter per un'agenzia pubblicitaria ma, mentre i colleghi leggevano Dostoevskij e Kerouac, io preferivo giocare a Donkey Kong e godermi le avventure della LucasArts. Nella mia testa c'era il sogno di poter unire la passione per la scrittura a quella per i videogiochi, immaginando il mondo dei "recensori di videogame" come un paradiso dove per lavorare non si faceva altro che giocare... Che pacchia! Così scrissi agli editori per propormi come collaboratore. Mi convocarono e, in un paio di settimane, lasciavo l'agenzia per affiancare alla direzione della rivista Bonaventura che, poco dopo, dovette far ritorno in Cilento; a quel punto presi in mano Zzap!, la neonata TGM e poi Consolemania, PC Action, CD Magazine e altre riviste ancora. Qualcuna fortunata, altre meno. La "pacchia" si rivelò per quello che era davvero: un mestiere complesso, intenso, senza orari, che lasciava ben poco spazio al gioco e al tempo libero. Bisognava assegnare ai redattori gli articoli da scrivere, correggere, decidere copertine e impaginazione, gestire centinaia di altri dettagli. Ho potuto realizzare quello che avevo in testa perché gli editori, Ferri e Monti, mi hanno sempre dato l'occasione di dar vita alle mie idee, di questo gli sono enormemente grato. E poi la Redazione. Sono orgoglioso di aver trovato ragazzi davvero in gamba, teste molto diverse e molto creative; talvolta, e me ne dispiace, ho dovuto prendere decisioni che hanno deluso le aspettative di alcuni; scelte sempre dolorose, dovevo rendere conto agli editori. I videogiochi mi hanno insegnato a vedere le cose da tanti punti di vista: ognuno degno di essere preso in considerazione, ognuno capace di farti diventare migliore.

Stefano "Zio Steve" Gallarini

Stefano "Du' Spaghi" "Duspa" "Duspis" "e altre variazioni sul tema" Lisi, mentre consuma velocemente un pasto frugale in ufficio.

Un po' di redattori assortiti all'E3 del 2001, tra cui riconosciamo (accucciati) Fabio Simonetti, Alex Rossetto e Marco Auletta. Le modelle in piedi, purtroppo, non facevano parte dell'organico.

LA RIORGANIZZAZIONE DI STEFANO GALLARINI

Intanto il team si arricchisce di nuovi collaboratori. Nella primavera del 1991 la "Reda" di Zzap! e TGM affronta una razionalizzazione dell'organico. Stefano Gallarini decide di azzerare quasi tutte le nuove collaborazioni, mantenere solo i nomi storici e due simpatici vigevanesi di buone speranze che realizzavano una fanzine demenziale, BovaByte. Ma poche settimane dopo, buona parte dell'organico lascia la redazione per andare a lavorare all'edizione italiana di C+VG (Computer & Videogames, una sorta di bibbia dell'editoria videoludica nel Regno Unito), e si trova costretto a rimpolpare velocemente l'organico. Una necessità, dato che di lì a poco nascerà Consolemania, una rivista dedicata esclusivamente alle console, e ciascuna delle tre testate avrà un caporedattore dedicato. Giancarlo Calzetta

DIETRO L'ANGOLO

Casa, scuola, casa. Casa, scuola, casa. Poi, crescendo: casa, ufficio, casa. E ancora: casa, ufficio, casa. Fino a quando dalla casa non si esce più e non resta che guardare il mondo dalla finestra.

Ma alle volte, molto raramente, in quei tragitti che compiamo ogni giorno capita di scorgere qualcosa di diverso, che non si era mai visto prima. E se si ha la voglia di uscire dal seminato, di avventurarsi lungo sentieri inesplorati, può accadere che dietro quell'angolo si trovi qualcosa di diverso, d'inaspettato. Ma la voglia non basta, ci vuole anche il coraggio: di proseguire, di esplorare l'inesplorato, di andare avanti senza voltarsi più indietro. Anche se questo volesse dire abbandonare la vita fin lì vissuta e rinnegare il futuro che ci immaginavamo.

Questo è ciò mi è accaduto, quasi trent'anni fa, quando varcai per la prima volta la soglia della redazione di via Carducci. Studiavo Economia e Commercio, scrivere di videogiochi doveva essere un lavoro giusto per arrotondare. È diventato la mia vita e grazie ad esso ho viaggiato in ogni dove e vissuto ben oltre i miei mezzi. Mi ricordo le discussioni con Max Reynaud per le copertine del numero 100 e poi del 200: la scelta dell'artwork di copertina, la lavorazione speciale della carta... Ora siamo qui a celebrare il 400 e in mezzo è cambiato il mondo. Lunga vita a The Games Machine, allora, che da decenni riesce a regalare sogni, a parlare ai nostri cuori. A ricordarci che se si ha il coraggio di inseguire le proprie passioni, c'è sempre qualcosa dietro l'angolo.

Stefano "Agonista" Silvestri

Un Duspa emozionatissimo accanto al team che che creato GP Legends, in una delle innumerevole fiere a cui gli è capitato di partecipare.

In questa foto, diverse generazioni di redattori tutte insieme: partecipano all'ammucchiata Raffo, MA, Paolone, Giancarlo Calzetta, BDB, Rodolfo Rolando, Mirko Marangon e Fabio Simonetti.

si occuperà di Zzap!, Alex Rossetto di Consolemania e su TGM inizia l'era di Max Reynaud. Al nuovo timoniere tocca subito affrontare un mare in tempesta, il fallimento della casa editrice inglese Newsfield Publications, a cui Xenia Edizioni pagava i diritti per l'uso del marchio e degli articoli tradotti. Max trasforma questa situazione in un'opportunità, intensificando i rapporti diretti con le software house estere e i distributori nazionali, rendendo TGM una delle riviste più solide e conosciute in Europa. La redazione si trasferisce in una nuova sede in via Valtellina, di fronte alla dogana, abbandonando via Cialdini. Il nuovo organico accoglie altri redattori storici e personaggi come Emanuele "Shin" Scichilone, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, Massimo Svanoni, Fabio Simonetti, Andrea Della Calce, Andrea Simula, Max Coltorti e Giovanni Papandrea. Gli uffici includono uno stanzone dei computer, un Mac Quadra per la creazione delle "strisciate" (mappe di giochi bidimensionali) e altri uffici per gli editori e i caporedattori. Nel frattempo, il panorama dei computer si evolve rapidamente, con il PC che si arricchisce di lettori CD-ROM e schede video più potenti, l'Amiga in declino e il Commodore 64 ormai obsoleto: per tutto il 1993, la rivista ospiterà Zzap! al suo interno, sotto forma di inserto da staccare e conservare.

GLI ANNI DELL'ESPANSIONE

Durante questo periodo, l'editore lancia nuovi progetti come PC Action, CD Magazine e GigaByte, ma solo PC Action ha un successo a lungo termine. TGM partecipa alle grandi fiere milanesi con i loro stand e sperimenta

I RAGAZZI DI CAMPAGNA

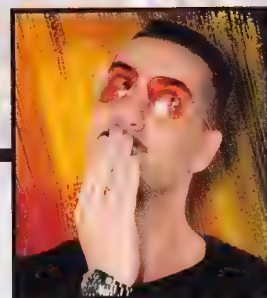
Il titolo è un ovvio richiamo al film di Pozzetto, girato in parte nelle vicinanze di Vigevano, "ridente" cittadina a 30 km dal capoluogo lombardo. Ebbene, nella sopraccitata cittadina vivevano due coetanei, classe 1973, che condividevano le stesse passioni: stiamo ovviamente parlando di chi scrive, ovvero Davide Corrado e di un certo Paolo Besser. Entrambi possedevamo un C128 ed eravamo accaniti lettori di Zzap!, ma bramavamo anche il mondo più colorato trattato tra le pagine di TGM. Per "imitare" le gesta dei nostri eroi, ovvero i redattori di queste due riviste, ci mettemmo a scrivere una fanzine di nome BovaByte (ci vorrebbe un articolo a parte solo per spiegare il perché del nome!): all'inizio lo facevamo per edonistico divertimento, ma ben presto ci trovammo a spedirlo anche alla redazione... E dopo un po' ci venne pure l'ardire di telefonare, sempre lì, per proporci come redattori. Dall'altra parte della cornetta trovammo Marco Auletta, che forse mosso da pietà, o magari perché in realtà aveva un poster dei Bovas nella sua cameretta, ci rispose di passare a parlarne di persona. Fu così che due minorenni che non avevano mai preso un treno per andare a Milano si trovarono a Porta Genova, dove salirono sulla prima metropolitana della loro vita (azzeccando pure la giusta direzione!) per andare a Centrale, per poi prendere un autobus che li avrebbe condotti in via Cialdini. In realtà il buon MA ci venne a prendere in Centrale: pretendere che sapessimo scendere alla fermata giusta era troppo per "due ragazzi di campagna"...
Sono passati più di tre decenni da allora; vivendo a Milano da almeno 20 anni posso asserire di essere divenuto molto bravo a prendere la metro... Ma ricordo con affetto quel periodo così speciale e scanzonato, che è stato l'inizio di un viaggio bellissimo che dura tuttora.

Davide "Dave" Corrado

CAZZONI NELL'ANIMA

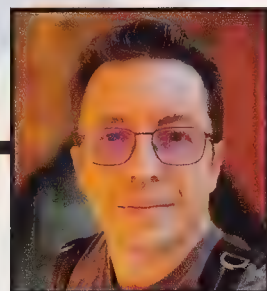
Siamo onesti, K a fine anni '80 era più figa di TGM, io l'adoravo quella rivista mannaggia, uno stile grafico e narrativo che TGM non aveva, o almeno io la pensavo così a 14 anni. Quando a 16 anni misi per la prima volta piede nella redazione di TGM, continuavo a vederla così, ma le circostanze che un giorno scriverò nel libro "La mia collaboratrice domestica mi chiama Rappa" mi portarono in presenza di Stefano Gallarini e Max Reynaud invece che di Riccardo Albini. Mi affezionai a TGM scrivendoci: c'era un entusiasmo e un team di cazzoni che a me, con già 2 bocciature per 7 in condotta sulle spalle, non poteva che andare a genio. Ma ciò che rendeva TGM una rivista speciale era il rapporto coi suoi lettori; capisco che possa sembrare una paraculata, ma è semplicemente cronaca. Adoravo scrivere perché a loro (almeno ad alcuni, molti onestamente mi avrebbero tagliato le dita) piaceva quel che buttavo su carta, mi sentivo enormemente grato per questo e spesso, sinceramente, non ne capivo nemmeno il perché. Ma era meglio così.

Sono stato interpellato per raccontare la mia esperienza in TGM, ma voglio anche cogliere l'occasione per ringraziare voi lettori per aver creato un mito che regge da 400 cazzo di numeri, una roba che non conosce eguali in tutto il Mondo, e quindi anche in tutto l'universo conosciuto. Il numero che avete tra le mani ha celebra un simile e incredibile risultato, ma soprattutto celebra la determinazione di chi nonostante il disastro dell'editoria non molla, e ancor di più chi ogni mese va in edicola e fa sì che questo monumento resti ben piantato a terra. Dovete pensare a questo quando sganciate il grano ed essere orgogliosi di voi stessi. Io lo sono.

Raffaele "Raffo" Sogni

le prime avventure nel mondo della telematica tramite un accordo con la BBS Ultimo Impero. La rivista si espande fino a raggiungere le 276 pagine, ricche di notizie, anteprime, recensioni e pubblicità. La sede si trasferisce in via Carducci nel 1994, dove TGM potrà vivere e prosperare per i dieci anni successivi. Anni di grandi cambiamenti. Nel 1995, Stefano Silvestri si unisce alla redazione e diventa un affiancamento stabile a Max nella conduzione della rivista. Ci sono molti nuovi membri nel team come Stefano Lisi, Jacopo Prisco,

Chi ha mai detto che i redattori di una rivista di videogiochi siano per forza delle creature sedentarie? Alle volte, possono esprimere il loro agonismo anche al volante.

Alex Rossetto si allena nella famosissima disciplina del "Sollevamento Ingegneri": quello nella posizione scomoda è uno dei redattori storici, Stefano Giorgi.

Claudio Todeschini, Mauro Bossetti, Stefano Gaburri e altri, mentre la "vecchia guardia" lascia gradualmente il posto ai più giovani. La rivista subisce anche dei cambiamenti significativi: l'impaginazione diventa più ordinata, i fondi colorati che rendevano difficile la lettura scompaiono e le pagine dedicate all'Amiga si riducono. Zzap! diventa temporaneamente un sito internet, mentre TGM introduce una versione col "Silver Disc", un CD-ROM allegato (poi DVD) pieno di demo, patch, mod e livelli aggiuntivi. TGM non è mai stata una rivista seriosa e la sua goliardia

TANTI AUGURI TGM!

Torno con la memoria a quando è iniziato tutto, al Sim Hi-Fi del '91. Era un sabato di settembre, avevo 16 anni e, quasi per caso, m'imbattei nello stand della Jackson Libri, dove riconobbi Paolo Cardillo. Avvicinandomi, gli chiesi speranzoso come si poteva diventare redattori. "In realtà servono poche cose: capirne di videogiochi, saper scrivere in Italiano, un po' d'Inglese e, la cosa più importante di tutte, essere al posto giusto al momento giusto! Lo vedi quel tizio con la barba? È Giancarlo Calzetta. È appena diventato caporedattore di Zzap! e sta cercando gente. Vieni che te lo presento!" Mi chiese di portargli due recensioni di prova. Optai per Rodland e Last Battle, che scrissi d'un fiato la mattina seguente, chiuso nell'ufficio di mio padre. Finito, provai a chiamare in redazione e, nonostante fosse domenica, mi risposero al secondo squillo e mi passarono JH! Appuntamento per il giorno dopo in redazione! Non ci potevo credere. Quando si dice il fattore C! Lesse i miei articoli in religioso silenzio e, una volta finito, semplicemente si alzò in piedi e, stringendomi la mano, mi disse: "benvenuto"! Il salto a TGM passò attraverso una richiesta impossibile in tipico stile Max: scrivere in meno di due ore due pagine di preview di Ork basandomi su una rolling demo di un minuto, senza alcuna info a supporto. Il resto è storia: 5 anni indimenticabili. Una goccia nel mare di questi 400 numeri. Da non crederci!

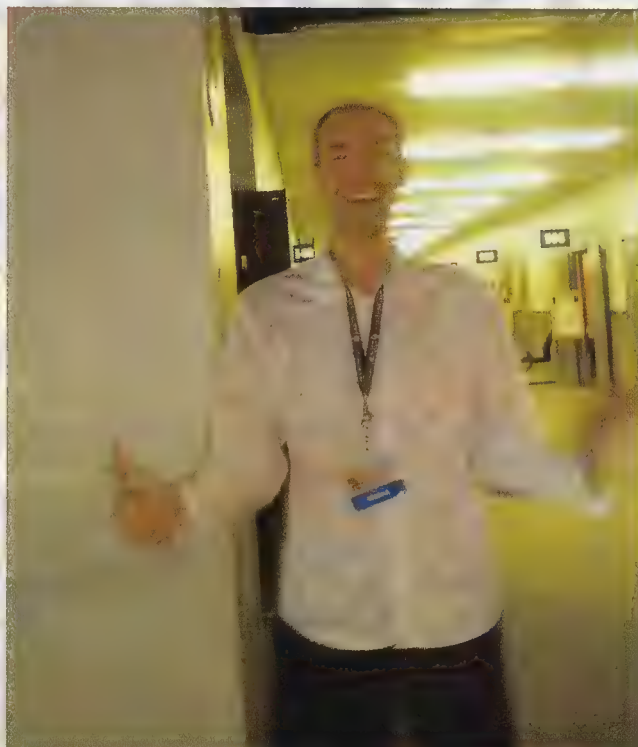
Emanuele "Shin" Scichilone

BIG BANG

Guardo mia figlia di 3 anni, mia moglie e vedo dove sono adesso. TGM è dove tutto ha avuto inizio: ho lasciato la scuola per scrivere di videogiochi quando nessuno credeva che potesse diventare un lavoro... ho imparato l'inglese come lingua inviando fax a Team17 per ottenere l'autorizzazione a includere demo sui CD ROM (!!!). Giocavo a Monkey Island e Broken Sword (ora lavoro con Revolution!). Non c'era internet, né social media e noi eravamo un gruppo di "finti" giornalisti... che tempi!. Vedere il mio nome sulla copertina di una recensione di un gioco... lavorare su Ultima 7 in anteprima mondiale, giocando 10 ore senza interruzioni con Shin, Marco Auletta e Max Reynaud perché Lord British aveva scelto TGM per l'esclusiva italiana. Che Tempi! TGM... tutto ha avuto inizio lì e guardando i miei colleghi di allora, beh, tutti noi abbiamo trasformato la nostra passione in una carriera. Oggi l'industria è molto più competitiva, severa e piena di opinioni polarizzate, ma TGM è di fatto la più antica rivista di videogiochi in occidente, nel mondo se consideriamo il solo PC gaming. Nel 2004, Kieron Gillen, un tempo redattore per PC Gamer, scrisse una sorta di manifesto sul New Games Journalism. Sostenne che i critici dovessero agire più come reporter di viaggi, dando ai lettori un senso di un luogo, piuttosto che una semplice recensione del prodotto. I redattori di TGM fanno questo sin dal 1991 ed è il miglior ricordo che ho riguardo alla stesura di una recensione, 400 numeri fa, qualcosa che apprezzo moltissimo ora che gestisco un'agenzia PR in modo che media e gli influencer possano coprire al meglio i giochi che rappresento.
Stefano "BDM" Petrullo

Questa foto dimostra agli scettici una verità incontrovertibile: un tempo Paolone aveva i capelli lunghi. O, meglio, aveva i capelli.

si riflette anche sull'allegato argenteo, che presenta contenuti insoliti come i video amatoriali dei lettori chiamati "Facce da TGM" e candid camera girate di nascosto tra i colleghi. Negli ultimi anni del secolo, lo staff cerca nuovi equilibri e punti di riferimento, molti collaboratori vanno e vengono. Nel frattempo, la Xenia si riorganizza e crea un reparto marketing: sempre più riviste affollano le edicole e il pubblico si muove rapidamente verso l'offerta più appariscente. Comincia l'epoca del "Gioco Allegato", che va a integrarsi alla versione con CD-ROM e ci permette di regalare ai nostri lettori, a prezzo molto contenuto, tanti capolavori recensiti negli anni precedenti: Battle Realms, Throne of Darkness, Thief, Rayman, Nascar 4, Total Annihilation, Driver, Syberia, Tomb Raider e molti, molti altri ancora. Ma c'è di più: nel settembre 2001 nasce TGM Online, il sito web della rivista, sviluppato con l'obiettivo di essere complementare alla carta, e il forum diventa una sua parte fondamentale, contribuendo a cementificare la community dei lettori. TGM continua a crescere e introduce una terza edizione con DVD per adattarsi alle dimensioni sempre crescenti dei demo. I costi di produzione, però, schizzano alle stelle e la piccola ma eroica Xenia comincia ad accusare il colpo.

La foto ormai ha subito tutti gli acciacchi del tempo, ma mostra in maniera inequivocabile l'aria che si poteva respirare in via Valtellina. In piedi sulla scrivania, Stefano Petrullo.

Lo shogun Max Reynaud in tutto il suo splendore. Vogliamo ricordarlo così, con il suo sorriso smagliante e la camicia equivoca, sfoggiata in uno degli E3 a cui ha partecipato.

CAMBIANO I TEMPI, CAMBIANO GLI EDITORI

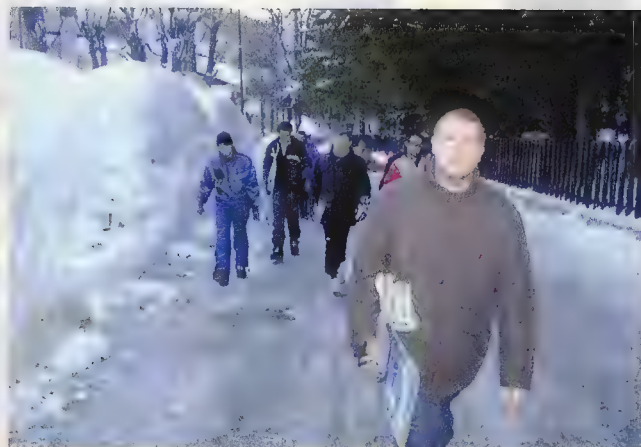
Nel settembre 2005, durante la lavorazione del numero 200, avviene un evento inaspettato: i dirigenti di Future Media Italy visitano gli uffici di TGM e si qualificano come i nuovi editori. Nonostante la sorpresa, il passaggio a Future si svolge senza grandi intoppi. Non manca qualche dolorosa rinuncia, come la chiusura delle riviste Consolemania e PC Action, ma la nuova casa editrice offre altre opportunità. Durante il periodo con Future, TGM pubblica alcuni dei suoi numeri migliori e include giochi di successo come Painkiller e Far Cry. Alcuni dei membri storici del team hanno l'opportunità di progredire nella loro carriera. La redazione si trasferisce in una nuova sede in via Asiago, e lavorare insieme nella stessa stanza ravviva lo spirito di squadra che negli anni precedenti si era un po' affievolito. Tuttavia, questa "nuova era" dura soltanto un anno: nel novembre 2006 Future Media Italy viene venduta a un altro editore, Sprea, tornando a una produzione di matrice interamente italiana. Il soggetto aveva già in catalogo diverse pubblicazioni di informatica e si è trovato a gestire l'intero pacchetto Future che, oltre a The Games Machine, conteneva anche la sua più agguerrita concorrente, Giochi per il Mio Computer. Con la diffusione delle linee ADSL e delle connessioni a banda larga, diminuisce l'appeal dei giochi allegati e, nel 2009, Sprea decide improvvisamente di interrompere la pratica, tornando a vendere solo le edizioni "lisce" delle riviste. Nel lungo periodo, la mossa si rivelerà fatale per GMC, che in corso d'opera aveva già subito alcune defezioni eccellenti nel suo staff, mentre TGM sopravvive grazie al suo impareggiabile "zoccolo duro" di lettori. Nel frattempo, Stefano Silvestri lascia l'incarico di capo redattore a Davide Tosini per diventare coordinatore editoriale dell'area gaming di Sprea, un incarico che lo porterà poco tempo dopo ad abbandonare la casa editrice per dirigere il portale italiano di Eurogamer, oltre che a iniziare collaborazioni eccellenti con la stampa generalista. Intanto, la crisi morde il settore editoriale e Sprea decide di vendere la testata e tutti i diritti connessi ad Aktia Srl, diretta da Oscar Maeran. Non è un passaggio rapido, né tanto meno indolore. A cavallo tra il numero 310 e il numero 311, la rivista torna al suo logo storico, dopo aver ospitato per diverso tempo una A molto stilizzata nella parola "Games": è il primo passo verso il distacco da Sprea, che per alcuni mesi ancora si occuperà della stampa e della distribuzione della rivista. Ogni retaggio della precedente proprietà svanisce con il numero 315, quando compare per la prima volta in copertina il sito www.thegamesmachine.it, nuova "casa" di TGM sul world wide web. Per TGM è una sorta di "ritorno all'antico": tornare a essere il prodotto di punta di una casa editrice indipendente, piuttosto che una delle tante voci a bilancio di un grosso editore – magari internazionale. Intanto la vita redazionale non si ferma. Nel 2014 Davide Tosini lascia l'editoria per un ruolo di prestigio presso un grande publisher, Claudio Todeschini prende il suo posto e, tre anni dopo, decide di affrontare la crisi delle edicole rivoluzionando completamente la rivista: via le recensioni (demandate unicamente al sito) e dentro le Playlist, articoli di approfondimento legati ai videogiochi più importanti del mese. L'esperimento dura fino al numero 355, poco dopo la chiusura del quale lui, Ivan Conte e tutto il gruppo battezzato 'Team Crimine' abbandona The Games Machine (all'interno anche Davide Mancini, oggi a IIDEA, e Marco Tassani; in questo periodo hanno militato a TGM anche Fabio Di Felice, Stefano Talarico e altre firme provenienti dal blog The Shelter, ndMario). Per il solo numero 356, la rivista sarà diretta da Riccardo Meggiato.

Mirko e Raffo in uno dei tanti party organizzati dalle aziende per i giornalisti.

GLORIOSA STAFFETTA

Quattrocento numeri per The Games Machine. Roba che se me l'avessero detto quando feci il mio ingresso in redazione, TGM 135, ottobre 2000, avrei fatto una certa fatica a crederci. Avrei fatto una certa fatica a crederci anche centoquaranta numeri dopo, nel marzo del 2011, quando salutai la combriccola dopo undici anni di lavoro, ma soprattutto dopo tanto divertimento e un sacco di colleghi tramutatisi in amici poi rimasti per la vita. In un mondo che cambia alla velocità della luce, TGM rimane una testimonianza del passato che nonostante tutto (siti web, youtuber, influencer, tiktoker e la laida fauna assortita che ogni giorno parla di videogiochi) continua ad essere una voce importante in un'arena del gaming in cui equilibrio e attenzione per il portafogli del lettore sono spesso merce rara piegata a esigenze di clic. Miracolo editoriale a parte, la considerazione migliore che si possa fare su The Games Machine a quattrocento numeri di distanza dalla sua nascita riguarda il fatto che il suo stile e il suo approccio abbiano segnato un'epoca ma anche la vita di chi lo ha letto, così come quella di chi ci ha scritto, al punto di essere motivo d'orgoglio per tutti gli appassionati coinvolti: dall'ultimo dei lettori occasionali a penne iconiche come Stefano Silvestri, il ToSo, il Mao, il Raffo o il Paolone. All'ultimo membro della redazione originale, così come al buon Mario Baccigalupi, va tutta la nostra stima per come stanno tenendo alto il vessillo di TGM nonostante tutto e tutti. Siete fantastici.

Matteo "Elvin" Lorenzetti

Se vedeste due individui del genere a piede libero, cosa pensereste? Se la risposta è "ma perché non sono in galera?", qualcuno ci ha pensato prima di voi.

Tra le tante cose entusiasmanti che ci capitò di fare, rimane indimenticabile una lunga "gita di lavoro" a Madesimo (1999 o giù di lì).

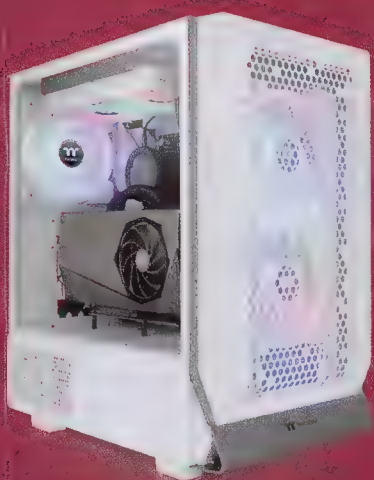
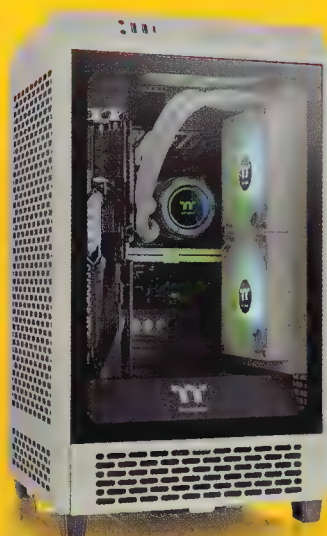
12/12/91 Chiusi i numeri di gennaio delle riviste

Una immagine che proviene da via Valtellina: il trio di caporedattori è esausto dopo la chiusura dei numeri di gennaio. Notare i segni ai bordi, che indicavano al fotolito dove "tagliare" la foto.

TRA USATO SICURO E GIOVANI DI BELLE SPERANZE

Non è uno stravolgimento ma solo un avvicendamento, perché diverse delle firme storiche – tra cui Danilo Dellafrana, Mario Baccigalupi e il sottoscritto – restano impassibili al loro posto (per un breve periodo c'è anche l'ottimo Roberto "Il Cinese" Turrini, autore dell'IndieZone, rubrica gloriosa ma sorpassata dalla necessità di inserire le piccole produzioni di successo, ormai innumerevoli, tra le canoniche pagine delle recensioni, ndMario). Tocca quindi al Baccigalupi, nell'autunno del 2018, assumere definitivamente gli oneri del capo redattore e dirigere la rivista, di concerto con l'editore che firmerà gli editoriali per qualche tempo. Con una redazione in gran parte rinnovata e molti giovani appartenenti a una diversa generazione, TGM torna alle recensioni e ai toni informativi ma divertenti per cui è sempre stata famosa, ma senza le esagerazioni del passato. Alcuni dei ragazzi di allora vi accompagnano ancora oggi (Daniele Dolce, Nicolò Paschetto, Gabriele Barducci, Marco Ravetto, Claudio Magistrelli, Erica Mura, Gian Filippo Saba, Daniele Cucchiarelli, Simone Rampazzi), altri ci hanno lasciati per i più disparati motivi, altri ancora sono entrati nella squadra (Emanuele Feronato, Alessandro Alosi, Francesco Alteri, Pietro Iacullo, Nicholas Mercurio) e sicuramente in futuro ci saranno ulteriori avvicendamenti – è scritto nell'ordine naturale delle cose – ma ciascuno contribuirà, come hanno fatto tutti i loro predecessori, a lasciare un segno nella storia di The Games Machine, la rivista di videogiochi più longeva del mondo occidentale. Evviva noi, evviva voi. ❑

UNA RIVISTA SPAZIOTEMPORALE

Per me l'uscita di TGM fu un vero e proprio evento, tanto da cristallizzare l'estate del 1988 in una febbrile attesa. Addirittura, riuscii in qualche maniera ad avere un'anteprima, ché il mio amico David si era fatto inviare dagli amorevoli nonni una copia della versione inglese. Colpa delle recensioni per Amiga e ST che quel genio del male di BDB aveva centellinato tra le pagine di Zzap!: più che una nuova rivista, TGM avrebbe rappresentato una porta sul futuro, un varco spaziotemporale in cellulosa verso un'epoca d'oro popolata da videogiochi e macchine bellissime.
Sfogliare assieme agli amici quel primo numero fu un momento speciale, eguagliato solo dallo scambio di e-mail che avvenne tra me e il Silvestri quasi vent'anni fa: a quanto pare, sul mai troppo amato forum, Marco Auletta si chiese perché diavolo non scrivevo ancora su TGM dopo aver letto un mio post insolitamente ispirato, mettendo in moto gli ingranaggi del destino.
È passato parecchio tempo da allora, eppure sono sempre innamorato della rivista che state leggendo. Merito del fascino immortale della carta stampata, della migliore redazione con cui abbia avuto il piacere di lavorare o del fatto che i videogiochi sono una delle migliori invenzioni di sempre dopo la penicillina, chi può dirlo. Di certo, dopo quattrocento numeri, vedere quel logo leggendario apparire puntuale in edicola mi fa sentire davvero bene.
Danilo "Dan Hero" Dellafrana

TOTAL WAR: PHARAOH

FARAONI VERSO LA GUERRA TOTALE

Creative Assembly torna alla carica con un capitolo collocato in un lontanissimo passato, il più remoto di sempre nella seria storica di Total War. Benvenuti nell'Antico Egitto.

di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Arriva un nuovo Total War, e noi di The Games Machine lo avevamo saputo in anteprima. Più di un mese prima dell'annuncio, per la precisione, fin da quando avevamo preso parte a un evento a porte chiuse, anzi, chiusissime, cui aveva partecipato uno sparuto gruppo di giornalisti della stampa internazionale; in particolare, a TGM ed altri pochi eletti è stata concessa una prova ben più lunga e corposa, oltre che un confronto diretto con i prodi sviluppatori di Creative Assembly Sofia. Finalmente è giunto il momento di raccontarvi tutto, ma davvero tutto. Mettetevi comodi e buona lettura.

1200 A.C.

Voglio partire senza tanti giri di parole: dopo la presentazione di SEGA e le tre battaglie che ho potuto giocare in prima persona, penso ci siano tanti elementi per cui essere fiduciosi. Innanzitutto, la collocazione nell'antico Egitto ha qualcosa di estremamente affascinante ed estremo. Affascinante perché stiamo parlando della civiltà più longeva di cui siamo a conoscenza nella storia dell'umanità, la cui influenza ha segnato l'intero Mediterraneo per migliaia di anni. Giusto per dare un'idea che aiuta a mettere le cose in prospettiva, la costruzione delle piramidi avvenne così tanto tempo fa (intorno al 2500 avanti Cristo) da stordire se si evidenziano alcuni passaggi posteriori, ad esempio il fatto che Cleopatra è vissuta in un tempo più vicino al nostro che non a quello delle tre megastrutture. Pazzesco, eh? E qui ci ricolleghiamo anche al motivo per cui questo Total War mi pare in assoluto il più fascinoso tra quelli ad ambientazione storica. Le vicende narrate partono dal 1200 a.C., ancora immersi nell'era del Bronzo, dunque in uno scenario che ha ripercussioni molto dirette e tangibili su un gioco che mette al centro gli scontri militari. Per dirne una, andando così indietro nel passato

A pochi minuti dall'inizio della battaglia, inizia il corpo a corpo.

non sarebbe stato accurato storicamente mettere a disposizione truppe di cavalleria, che all'epoca non venivano proprio utilizzate. Anche per questo motivo, parlando con il Game Director Todor Nikolov e il Battle Designer Bozhidar Staykov, gli stessi sviluppatori mi hanno riferito di ritenere improbabile che Creative Assembly riuscirà mai a creare un titolo degno della complessità militare di Total War: Pharaoh in un'ambientazione posteriore alla sua. Tra le varie ragioni, la principale è appunto l'assenza di reggimenti di cavalleria, che in questo gioco vengono sostituiti nella loro funzione dalle truppe a bordo dei carri da guerra costituiti da bighe trainate da cavalli. Ricordiamo che al tempo mancavano pure trebuchet e simili. Girando intorno al medesimo argomento, durante la chiacchierata ho trovato interessante che gli sviluppatori non pongano veri e propri limiti temporali per le ambientazioni adeguate al franchise, e che al contrario ritengano di potersi spingere in qualsiasi direzione storica: secondo loro, la gestione della polvere da sparo in alcuni capitoli ha dimostrato che si possono sviluppare titoli anche molto vicini ai nostri giorni. Abbiamo poi parlato di tanto altro con i due pesi massimi di Creative Assembly Sofia, trovate il resto nelle pagine dedicate all'intervista su questo stesso numero, nella rubrica TGM Incontra in coda alla rivista. Ma non abbiate fretta, torniamo subito ai nostri faraoni: l'età del bronzo e l'antico Egitto hanno implicazioni forse meno clamorose rispetto al limitato uso della cavalleria, ma altrettanto interessanti. Un esempio è l'introduzione del degrado delle armature: nel corso delle battaglie, ogni colpo inferto causerà una progressiva erosione dell'efficacia delle corazze, le cui conseguenze in schermaglie lunghe sono facilmente intuibili. Non sarà sufficiente preoccuparci dei nostri nemici, perché il deserto stesso, con le sue tempeste di sabbia, causerà, tra gli altri effetti, un piccolo e costante degrado delle armature e anche una leggera perdita di punti vita dei soldati che si trovassero nel mezzo di questa situazione climatica poco simpatica. Oltre agli effetti passivi, gli scherzetti dello scenario sabbioso solcato da forti venti hanno conseguenze che faremo bene a considerare per le nostre tattiche. La prima delle tre battaglie che ho giocato metteva al centro proprio la tempesta di sabbia, che avrebbe causato un'elevata riduzione della visibilità con conseguente inutilità degli arcieri. Che fare? Portarli in avanscoperta per utilizzarli prima dell'intervento della nube oscurante, o prendere tempo per

LA COLLOCAZIONE STORICA NELL'ANTICO EGITTO DELL'ETÀ DEL BRONZO HA QUALCOSA DI ESTREMAMENTE AFFASCINANTE ED "ESTREMO"

La truppa nemica tenta una difesa, ma l'aggiramento è ormai completo.

LE TRUPPE A BORDO DI BIGHE TRAINATE DA CAVALLI RIMPIAZZANO I REGGIMENTI DI CAVALLERIA VERA E PROPRIA, CHE AL TEMPO NON ERA UTILIZZATA

evitare di cadere vittima della pioggia di frecce nemiche? Tali situazioni mi piacciono sempre, in particolare quando una meccanica di gioco non implica in maniera pressoché automatica quale sia la scelta "giusta", ma anzi amplia le opzioni a disposizione del giocatore, che può comportarsi come meglio si confà al proprio stile. Il sistema di meteo dinamico era protagonista anche in un altro scontro, localizzato in tutt'altra parte dell'impero egizio, al centro di una zona molto umida e, dunque, diametralmente opposta alle condizioni del deserto. Parte della mappa era occupata da una sorta di palude trasformata in un acquitrino a causa delle piogge, dove le truppe si sarebbero impantanate riducendo di gran lunga la mobilità. Nel corso della battaglia, però, al cessare dell'acquazzone, il terreno diventava più agevole, permettendo all'armata avversaria di tentare manovre di aggiramento laddove pensavo di avere una difesa naturale a mio vantaggio. Non è nemmeno troppo realistico immaginare che il fango si asciughi nel giro di pochi minuti, ma a guadagnarne è il divertimento e l'imprevedibilità delle battaglie attraverso un fattore ambientale comunque credibile, minuziosamente pensato. Bene così.

TRA BATTAGLIE IN CAMPO APERTO...

Questo scontro era il secondo in campo aperto ed era pensato per essere di difficoltà media, quindi vale la pena che mi ci soffermi ancora un po' per mettere in evidenza alcuni aspetti. Total War: Pharaoh avrà un ritmo di gioco più lento degli ultimi titoli; per Bozhidar e il suo team è stato quasi un ritorno alle origini, cui hanno dato grande priorità. La sensazione che stanno cercando di trasmettere è quanto sia importante prendere la decisione giusta al momento giusto: d'altra parte, come già visto, l'andamento degli scontri nell'età del Bronzo era più lineare, quindi era quasi inevitabile spostare il fulcro dell'attenzione del giocatore su quei momenti che davvero fanno la differenza tra vittoria e sconfitta. Come siamo abituati da sempre, ogni truppa ha i propri punti di forza e debolezza, dunque occorre cercare il miglior match-up con le controparti nemiche, ma oltre a questo saranno fondamentali le manovre di accerchiamento. Proprio perché il ritmo è più compassato, avremo più tempo per metterle in atto e fare dei bei "sandwich" tra cui schiacciare le forze avversarie. A quel punto, vedrete che non ci vorrà molto per spezzare il morale nemico e, se il tempismo è quello giusto, scatenare un effetto a catena che manderà in rotta parti considerevoli dell'armata contro cui ci stiamo battendo. La prima volta che ho affrontato questa battaglia l'ho sì vinta, ma senza grandi margini, e al secondo giro, a dire la verità, ho fatto ancora più fatica; a mia parziale scusante

Una volta partiti, gli incendi sono inarrestabili al caldo sole egiziano.

Non tutti i reggimenti mantengono con facilità la formazione iniziale.

Rome, ricordo di aver iniziato le mie battaglie proprio collocando le legioni centrali più indietro sul terreno dello scontro, creando una sorta di imbuto nel quale intrappolare le armate barbariche. Finalmente non dovrò ricorrere a trucchetti che un vero generale non avrebbe mai attuato, arrivando allo stesso risultato con l'assegnazione di precisi ordini. Molto meglio, insomma.

va detto che stavo facendo qualche esperimento sulla mobilità nella parte della mappa impattata dal cambiamento meteo. In ogni caso, trovo positivo che non sia stato banale vincere scontri alla pari, anche per chi, come me, pur non essendo un pro da campionati online, ha una discreta esperienza alle spalle con il franchise. Total War: Pharaoh ha in serbo un altro asso nella manica: tra le novità introdotte ci sarà anche la possibilità di ordinare a ogni truppa un atteggiamento diverso, più o meno aggressivo. Fin dalla fase di deployment, possiamo ordinare una propensione all'attacco, e ciò significa che i nostri soldati, una volta arrivati all'urto col nemico, cercheranno di rompere le sue linee per creare un varco dove sfondare per poi dilagare a proprio piacimento. Io però sono più propenso alla strategia opposta: ordinare ai miei di retrocedere leggermente, concedendo quindi qualche metro all'avversario. In questo modo è più facile far scattare le manovre a tenaglia che abbiamo già detto essere fondamentali. Personalmente, fin dai tempi di

AL LANCIO AVREMO A DISPOSIZIONE OTTO COMANDANTI SUPREMI CHE SI DIVIDONO TRA LE TRE CULTURE GIOCABILI

IL RITMO DI GIOCO PIÙ LENTO RENDE FONDAMENTALE PRENDERE LA DECISIONE GIUSTA AL MOMENTO GIUSTO

...E ASSEDI

Per rendere completa la prova, ho avuto la possibilità di giocare un assedio. Si trattava dell'attacco a Menfi da parte delle popolazioni del mare, una fazione non giocabile che costituirà nella campagna una minaccia dalla pericolosità più o meno letale a seconda degli avvenimenti. Quest'ultimo scenario aveva anche l'obiettivo di mettere in bella mostra l'utilizzo tattico del fuoco: gli attaccanti, lanciando frecce e altri proiettili infuocati all'interno della città, scatenavano incendi che poi si propagavano in maniera autonoma. Come ci hanno raccontato gli sviluppatori, pur sentendo la mancanza di catapulte o simili strumenti di distruzione, non si sono voluti arrendere: ci tenevano a darci modo di fare esplodere cose a destra e sinistra. E hanno pensato: Egitto, caldo asciutto, proiettili infuocati... perché no? Anche qui rientra la meccanica del meteo dinamico, perché la probabilità che un incendio abbia effetti più devastanti avviene appunto in condizioni di temperature alte e secche, che si presentano con maggiore frequenza in alcune fasce geografiche rispetto ad altre. Gli incendi sono adesso degli strumenti tattici da sfruttare in tutta la loro implacabilità. Nell'esempio dell'assedio, inoltre, l'idea era anche che i difensori, vedendo andare a fuoco la propria città, ne risentissero nel morale. Purtroppo non posso dire di aver trovato un riscontro percepibile di quest'ultimo aspetto; al contrario, la battaglia che in teoria avrebbe dovuto risultare lo scenario più difficile è filata via liscia entrambe le volte che l'ho provata. Strano, anche perché a me gli assedi proprio non vanno a genio, né giocati da una parte né dall'altra. Lo svolgimento della battaglia si è rivelato piuttosto divertente nella sua frenesia. I nemici erano ovunque. Gli scontri continuavano in ogni parte della città. Le mie truppe non sembravano mai essere abbastanza. Eppure, a un certo punto, senza neanche aver capito bene cosa fosse successo, sono riuscito a respingere gli assalitori, e da lì a poco avrei anche trucidato il loro comandante. Dunque mi è parso qualcosa andasse storto: ok, avevo vinto, ma mi è sembrato quasi di non poterne avere alcun merito. Ho battuto l'avversario, e nemmeno ho capito come. È comunque presto per disperarsi: la build che ho provato era ben lungi dall'avvicinarsi a quella definitiva, il cui lancio su Steam ed Epic Games Store è previsto a ottobre. Il lavoro di bilanciamento è una delle classiche attività di sviluppo che può andare avanti anche fino alle ultime settimane, e proprio in merito a questo, non credo sia un caso che in tutte le battaglie provate fossi al comando

Anche nell'erba alta, la battaglia si fa cruenta.

della stessa fazione. Sono fiducioso che ci sarà modo e spazio per modificare le truppe e le specifiche interazioni che avvengono negli assedi. Alla fin fine, il mio appello a Creative Assembly Sofia è semplice: fateli un po' più forti, 'sti popoli del mare.

La mappa tattica aiuta a capire dove sono i nemici. In sostanza: dappertutto.

LA MISTERIOSA CAMPAGNA EGIZIA

L'evento cui abbiamo partecipato era incentrato sull'aspetto puramente militare, tant'è che non era prevista una prova diretta sulla campagna. Tuttavia, sapendo bene quanto lo storymode sia centrale nella serie Total War, SEGA ha condiviso alcune informazioni importanti per farci un'idea piuttosto precisa. Già abbiamo detto che ci troviamo alla fine del secondo millennio a.C., periodo di massimo splendore dell'impero egiziano. Da questa età dell'oro, infatti, inizieranno difficoltà interne ed esterne da cui i Faraoni non si riprenderanno mai davvero, o, almeno, non tanto da tornare al dominio assoluto della regione a sud-est del Mediterraneo. Nel periodo storico in questione, le altre due culture giocabili al lancio saranno gli Ittiti e i Cananei. In entrambi i casi si tratta di popolazioni del medio oriente che i ragazzi di Creative Assembly Sofia hanno deciso di rappresentare in game affidando loro caratteristiche militari ben precise. I documenti primari dell'epoca sono relativamente scarsi, quindi gli sviluppatori hanno per forza dovuto colmare i vuoti storici prendendosi delle libertà videoludiche, e ne hanno approfittato per rendere il gioco più vario e divertente. In pratica, le armate egiziane sfruttano tattiche da hit'n'run e compensano la loro inferiorità numerica con la superiorità dei singoli soldati; in sostanza si tratta di una fazione élite che, per quanto ci hanno raccontato, si rivelerà un po' "glass cannon": se ben padroneggiata può fare molto male, ma al tempo stesso soffre di una certa fragilità. Gli ittiti, invece, si collocano all'opposto dello spettro, sono un po' come i Nani del fantasy e fanno di resistenza e solidità i loro punti di forza, a scapito di una mobilità ridotta. Infine, i Cananei hanno uno stile di battaglia più flessibile che dovrebbe adattarsi a più situazioni, ma proprio per questo non sarà banale gestirli al meglio. È la classica fazione che rischia a volte di fare un po' di tutto senza eccellere in niente, e di conseguenza trovarsi svantaggiata di fronte ad avversari che riescono a sfruttare a pieno le proprie caratteristiche. Vale quindi la pena tenere i Cananei sotto stretta osservazione. Ma poi, chi erano i Cananei? Saranno mica amici dei popoli del mare? Tutto sommato, si tratta di tre archetipi piuttosto noti, cui sarà data profondità strategica in base alla scelta del nostro comandante in capo, cioè colui che sarà il nostro alter ego durante la campagna. Ne avremo otto: tre per l'Egitto, tre per i Cananei e due per gli Ittiti, ciascuno con abilità speciali che influenzeranno sia le tattiche sul campo da battaglia che l'andamento della campagna nel suo complesso. Tre culture giocabili potrebbero non essere tantissime per i palati più esigenti, ma è davvero troppo presto per dirlo: servirà capire se ogni fazione avrà accesso a unità o abilità uniche, che potrebbero rendere molto diversi gli stili di gioco. Ne sapremo di più quando avremo modo di provare la campagna, ma non è detto che sia sufficiente. Già sappiamo che Total War: Pharaoh sarà supportato a valle del lancio, e già sono state annunciate tre fazioni e una campagna che verranno rese disponibili via DLC. Vista la collocazione geografica di Ittiti e Cananei, potrei azzardare che almeno alcune delle fazioni future possano approfondire la relazione degli egizi con altri popoli africani; poi, beh, sarebbe troppo facile puntare su Cleopatra per la campagna aggiuntiva... Non è detto siano così scontati, no? Il giudizio finale sarà completo solo col gioco definitivo tra le mani, e fino ad allora mancano ancora quattro importantissimi mesi.

GLI SVILUPPATORI SI SONO PRESI LIBERTÀ VIDEOLUDICHE PER COLMARE LE LACUNE DOVUTE ALLA RELATIVA SCARSITÀ DI DOCUMENTI D'EPOCA

La tempesta di sabbia riduce la visibilità e, così, l'efficacia degli arcieri.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher Creative Assembly Sofia / SEGA
Uscita Ottobre 2023
Prezzo € 59,99
Genere Strategia in tempo reale
Requisiti minimi N.D.
Requisiti consigliati N.D.

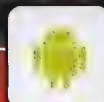
CARTA, COMPUTER E APP PER OGNI ESIGENZA

ABBONATI SUBITO!

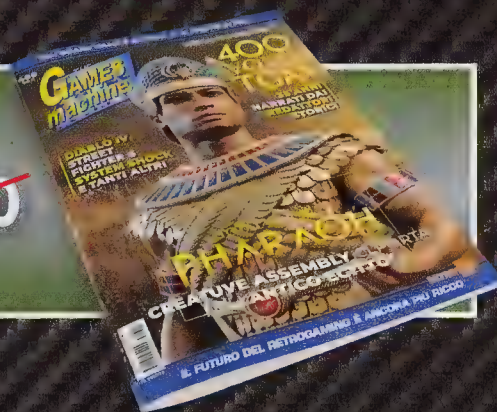
TUTTE E VERSIONI DISPONIBILI E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

1 anno
TUTTI I NUMERI
a solo € 19,90
http://bit.ly/tgmdigital

App per iOS e Android
The Games Machine
a solo € 24,99*

*Il prezzo finale può variare a seconda delle offerte di Magzter (gestore del servizio)

PostaPremiumPress
Posteitaliane

10 numeri a solo
€35,90 invece di ~~€59,00~~

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a The Games Machine

Riceverò 10 numeri a soli **35,90 euro** anziché 59 euro

▹ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome

Via N.

Località CAP Prov.

Tel. email

▹ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

- ☐ Con un **bollettino postale** intestato ad Aktia Srl - **CCP N° 1031043225**
- ☐ Con **bonifico bancario**: **IBAN IT 89 L 07601 01600 001031043225**
- ☐ Dal sito web tramite **Carta di credito** o **Paypal**: **www.thegamesmachine.it/abbonamenti**
- ☐ Direttamente su PAYPAL: **paypal.me/Aktiasrl**

Avvenuto il pagamento, se vuoi accelerare la procedura, puoi inviarci la scansione della ricevuta via email: **abbonamenti@thegamesmachine.it** o messaggio whatsapp al numero: **346.4915670**

Il tuo abbonamento partirà con il numero successivo di TGM rispetto a quello in edicola oppure prolungherà in automatico quello esistente.

Per domande, curiosità e problemi siamo sempre a tua disposizione: scrivici ad abbonamenti@thegamesmachine.it

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA (TGM 400)

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino a raggiungere i numeri previsti.

ASSISTENZA:
per ogni problema inviarci una email all'indirizzo **abbonamenti@thegamesmachine.it** oppure un messaggio WHATSAPP al numero **346.4915670**

» A cura di Stefano "Lynch" [illegible] » Sviluppatore Playdead » Distribuzione Steam, Microsoft Store, PSN, Xbox Store

LIMBO

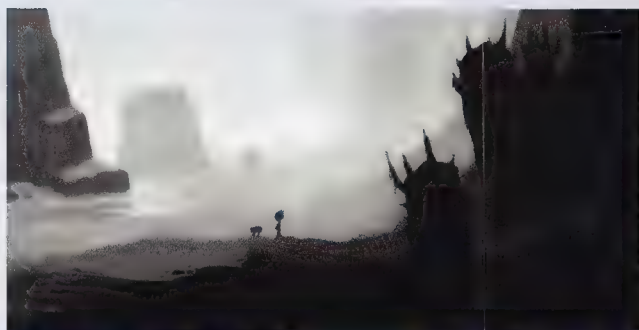
Con Planet of Lana sulla rivista, è bello ricordare una delle cinematic adventure più belle della storia. Una produzione più vicina al presente, che inaugura una nuova rubrica.

2010

Un bambino si sveglia in una foresta, al centro di un'inquadratura in controluce che rende visibili solo le silhouette. Bianco e nero, luce e ombra. Il bambino si alza ma non ha vita propria, è una marionetta che risucchia al suo interno l'anima del giocatore, costretto a vivere un sogno oscuro, grottesco, intrappolato nella fase REM di qualcun altro, immerso nel sonno profondo di Arnt Jensen. I boschi che circondano la casa in cui è cresciuto, l'aracnofobia che l'ha sempre tormentato, la passione per le pellicole noir, con quella grana che diventa un sottilissimo filtro tra realtà e finzione. Un ricordo, rielaborato per adattarsi a uno specifico mood, un sentimento angosciante di pericolo imminente, nascosto, conturbante, ma anche di onirica fatalità, da cui non si può scappare neanche attraverso la più classica via d'uscita da un incubo: morendo.

UN SINGOLO SKETCH A RACCHIUDERE QUEL LUOGO SPECIALE, SEGRETO; UNA SPIAGGIA SFERZATA DAL VENTO IN UNA GIORNATA UMIDA, TEMPESTOSA

INCUBO SBIADITO

È il 2004 quando Jensen, allora concept artist in IO Interactive, comincia a immaginare un luogo che riesca a catturare quell'emozione così inspiegabile a parole, come quando un particolare odore, immagine o suono innesca una reazione chimica nel nostro cervello, creando una sensazione inafferrabile nonostante la sua concretezza. Un singolo sketch a racchiudere quel luogo speciale, segreto; una spiaggia sferzata dal vento in una giornata umida, tempestosa, la scogliera incombente, un bambino che guarda in alto e delle figure in primo piano, monoliti decorati di spine. Il primo seme di Limbo, l'inizio di una pre-produzione in solitaria che durerà altri due anni, quando l'artista deciderà di lasciare definitivamente IO e lanciare il suo concept trailer. Il breve filmato attira la

Il primo sketch disegnato da Arnt Jensen nel 2004. C'era letteralmente già tutto, praticamente "parla".

La sola sequenza del ragno è un perfetto esempio di game design. C'è deduzione, c'è sound design, c'è platforming, c'è la macabra soddisfazione.

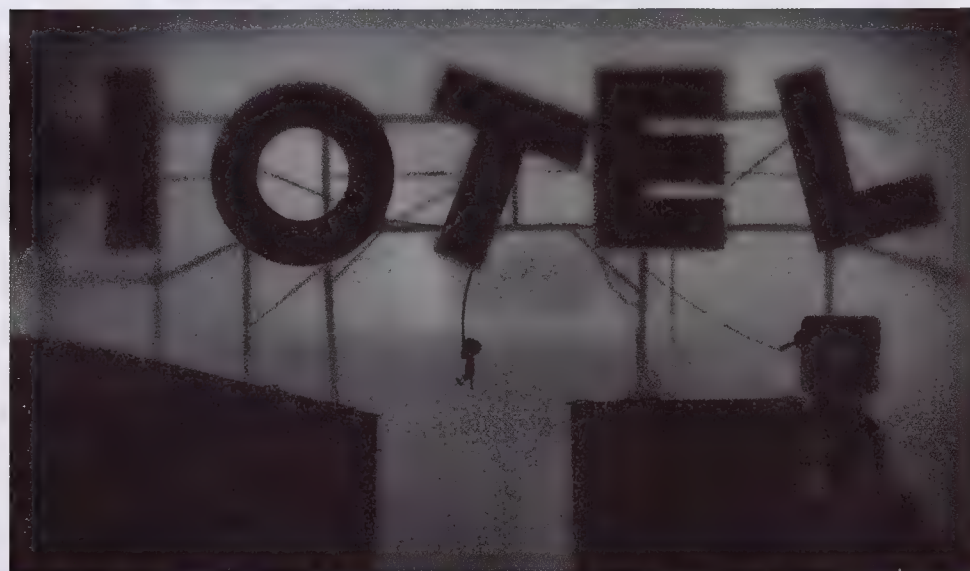
I parassiti che costringono a muoversi in una sola direzione arrivano proprio quando il gioco sembra volerci dare un lieto fine. Che illusi.

Il livello della fabbrica è uno dei più suggestivi.

curiosità della community, di alcuni publisher ma anche di Dino Patti, che lo aiuta con la programmazione per alcuni mesi, fin quando si rende conto che il progetto sta diventando più ambizioso delle loro capacità. Playdead nasce, si espande e finisce così nel mirino di Microsoft, che vede in Limbo un perfetto titolo per il lancio di Xbox Live Arcade, con gli sviluppatori danesi che però rimandano al mittente certe interferenze creative, con il mirino puntato soprattutto sulle macabre morti del bambino. Proprio questa visione assolutamente chiara di quello che doveva essere il titolo, quel voler virtualizzare una specifica e intangibile emozione, ha portato alla creazione di un "trial & death" che ha ridefinito il corso della cinematic adventure e ha influenzato in modo determinante il panorama indipendente dal 2010 in avanti. Un'opera che si racconta totalmente attraverso il gameplay, senza una riga di testo o un tutorial, nascondendo i pericoli in piena vista e la narrativa nei gesti. Limbo gioca infatti tantissimo sul piano psicologico, usando le consuetudini subliminali dei giocatori contro di loro, togliendo sicurezze e inducendo all'errore, spiegando le proprie meccaniche proprio attraverso game over istantanei, sadici, inaspettati e grotteschi. Sembra la versione horror-videoludica della scena della catena di montaggio di Tempi Moderni, un moderno Another World mescolato a Eraserhead. Puzzle ambientali in piano sequenza, inizialmente contro-intuitivi, come in un sogno, infine assolutamente deduttivi, tattili, meccanici, basati su un motore fisico sofisticato e tutt'oggi pregevole, capace di rendere tangibile il surreale.

SEMBRA LA VERSIONE HORROR-VIDEOLUDICA DELLA SCENA DELLA CATENA DI MONTAGGIO DI TEMPI MODERNI

ESSENZIALE, SENZA TEMPO

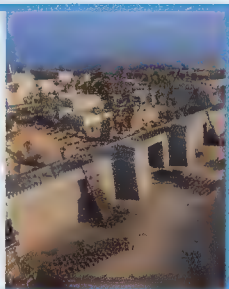
Un risultato ancora oggi straordinario, ricco e complesso, raggiunto grazie all'essenzialità dei suoi singoli elementi: palette cromatica in scala di grigio e "colorata" dalla colonna sonora ambientale, progressione bidimensionale, due solo tasti d'azione oltre al movimento. Questo si traduce in sequenze iconiche dove ogni strato ludo-artistico si fonde per mettere in scena le estreme conseguenze di un gioco che vive di momenti fortissimi. Come il confronto col ragno gigante, da affrontare prima di intelletto, poi attraverso il platforming, in fuga, e infine uccidendolo in modo brutale, freddo, utilizzando il suo stesso corpo per proseguire. Da alcune di queste scene si potrebbe tranquillamente tirare fuori un cortometraggio, talmente è pulita e d'impatto la messinscena, con quella qualità nelle animazioni e la totale padronanza del ritmo dell'azione. Lo stesso Patti dichiarerà successivamente che circa il 70% del materiale sviluppato era stato cestinato, col restante 30% rifinito maniacalmente in lunghe fasi di polishing. Una filosofia aziendale che non sarebbe cambiata neanche dopo il clamoroso successo di Limbo, dalla cui uscita passeranno altri 6 anni per vedere infine il loro "Project 2", Inside, evoluzione totale della loro opera prima, uscito nel 2016. Da allora due importanti personalità hanno lasciato il team per seguire altri progetti: il co-fondatore e producer Dino Patti ha fondato Jumpship e creato Somerville, mentre il lead game designer di Limbo e Inside, Jeppe Carlsen, è ora al lavoro sull'intrigante Cocoon. Del terzo progetto di Playdead, interamente finanziato da Epic Games, si sa ancora pochissimo. Limbo rimane, tutt'oggi, un documento di game design che ha influenzato in maniera determinante l'ultimo decennio videoludico, un'opera con le stimmate del classico. ●

Rigiocarci oggi è ancora sorprendente e bellissimo. Un gioco capace di coglierti impreparato anche quando dovresti saperlo a memoria.

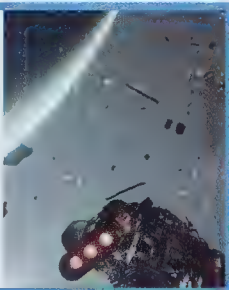
FACCE DA TGM

A cura di **Mario "Il-Variety" Baccigalupi**

L'ONDA LUNGA DELL'HYPE

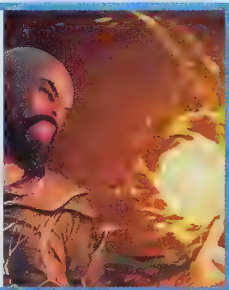
TOTAL WAR: PHARAOH

La lunga prova che Creative Assembly ci ha concesso non ha fatto altro che ingolosirci di più!

STARFIELD

Dal non sapere quasi nulla, il nuovo di rampollo di Bethesda si è mostrato in tanti intriganti aspetti.

ARMORED CORE 6: FIRES OF RUBICON

Proprio mentre scrivo uno di noi si sta preparando a un primo hands-on. Beato lui, pare fantastico.

BALDUR'S GATE 3

Uno sviluppo graduale mostrato in early access, ma l'uscita di un nuovo capitolo resta esaltante.

C2077: PHANTOM LIBERTY

Il gioco base ci è piaciuto su PC, ma CDPR deve riconquistare la fiducia di tutti i giocatori col DLC.

BUYNOW

6 LUGLIO **GYLT**
Parallel Circles/Tequila Works

7 LUGLIO **THE LEGEND OF HEROES: TRAILS INTO REVERIE**
Nihon Falcom, PH3 GmbH/NIS America

12 LUGLIO **OXENFREE II: LOST SIGNALS**
Night School Studio/Netflix

13 LUGLIO **ATELIER MARIE REMAKE: THE ALCHEMIST OF SALBURG**
Koei Tecmo/Koei Tecmo

14 LUGLIO **JAGGED ALLIANCE 3**
Jagged Alliance 3/THQ Nordic

14 LUGLIO **EXOPRIMAL**
Capcom/Capcom

16 LUGLIO **RATCHET & CLANK: RIFT APART**
Insomniac, Nixxes/PlayStation PC

10 AGOSTO **ATLAS FALLEN**
Deck13/Focus Entertainment

BESTEARLYACCESS

THE OUTLAST TRIALS

La nostra prova ha confermato l'abilità di Red Barrels negli horror in prima persona, anche co-op.

SIX DAYS IN FALLUJAH

Sorta di "docu-FPS" che ricerca un drammatico e preciso realismo. Non proprio perfetto l'esordio.

BIGFOOT

Ennesimo co-op in fuga, o a caccia, di un mostrazzo. Stavolta tocca al Bigfoot, e il gioco non è male.

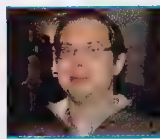
BATTLEBIT REMASTERED

Perché "remastered"? In ogni caso, ottimo FPS militare low poly con battaglie da... 254 giocatori!

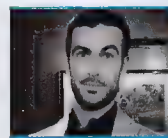
STARSHIP TROOPERS: EXTERMINATION

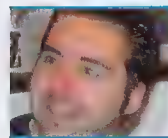
Presto vi offriremo una prova: non ci aspettavamo molto, ma pare proprio un valido shooter co-op.

LE FACCE DA TGM DEL 400, MENTRE IL NUMERO ERA IN PREPARAZIONE...

Mario "Il Variety" Baccigalupi
Totalmente impazzito, ha proposto di disegnare lui la plancia del board game di TGM. Un mese con segnalini, caricature di redattori e via così. Passa dal pianto al riso a cicli di un minuto.

Paolo "Paolone" Besser
Per l'articolone commemorativo, Paolone si è riletto i TGM del passato, versando lacrime di nostalgia (nostalgia) canaglia. Ma non chiedetegli di rifarlo tra appena 2 mesi, per i 35 anni di TGM!

Danilo "Dan Hero" Dellafrana
Il fatto che TGM e Famitsu festeggino gloriosi traguardi nel medesimo mese è frutto del caso, o semplicemente della legge del più forte. È quasi naturale quando lavori con una redazione così!

Daniele "Alteridan" Dolce
Mario gli ha chiesto di pensare al commento per il 400 e lui non sapeva cosa rispondere, con così tanti anni passati a TGM. Poi ha suggerito questo trafiletto con furba, solenne e antica pigrizia. Maledetto.

Nicolò "Solar Nico" Paschetto
Per festeggiare, ha deciso che giocherà almeno un'ora a 400 giochi, o almeno 400 ore a un gioco. Ne uscirà lobotomizzato, ma l'avrà fatto per The Games Machine. Che spettacolo!

Stefano "Lynch" Calzati
Chi l'avrebbe mai detto? Un consolaro come lui non sarebbe dovuto durare neanche un numero a TGM, invece ha persino visto l'alba del 400. Praticamente un titolo da PCista honiris causa!

Marco "End" Ravetto
Marco sente l'impulso irrefrenabile di correre i 400 metri e si chiede cosa sarebbe successo se gli spartani di Leonida fossero stati 400... Eccone un altro da manicomio...

Gabriele "Lelle" Barducci
TGM ha l'età di Gabriele, e lui qui di anni ne ho passati ben otto. Forse pochi rispetto ai 35 della rivista, ma sufficienti per riempire queste righe e mettere una cornice al numero 400.

Claudio "MaGIKLauDe" Magistrelli
Nel giro di pochi giorni ha compiuto 40 anni e la sua faccia è su TGM 400. Non sa quale dei due traguardi fosse più imprevedibile, ma vederli insieme sembra opera del (dottor) destino!

Erica "Moory" Mura
Inizia a scrivere su TGM nel 2017 citando Breath of the Wild e arriva al 400 nel bel mezzo di Tears of the Kingdom. In 6 anni il suo cuore è tornato a Hyrule, dopo tanti horror e soulslike.

Gian Filippo "k3lpie" Saba
Per festeggiare il numero 400 di TGM ha deciso di farsi un regalo e concedersi le prime botte su Street Fighter 6. Pensa che gli auguri funzionino così, ma Mario non ne è molto convinto.

Alessandro "Paul Petta" Alosi
Impegni, nuove sfide e la solita caterva di imprevisti non hanno distolto Ale dall'obiettivo: fare la sua parte per dare agli amati lettori un TGM 400 indimenticabile. A lui è toccato Diablo.

Daniele "Kommissario" Cucchiarelli
Milita nel giornalismo videoludico da 25 anni, oggi scrive per la rivista di PC gaming più longeva al mondo e lavora pure in un negozio di videogiochi, giusto per maxare la skill.

Emanuele "Triqui" Feronato
Ha stampato una locandina in cui posa come Leonida, con scritto in grande "400". A chi gli chiede che senso abbia, risponde calciando e urlando "Questa è TiGiEmmmmmeeeeee!".

Marco "Brom" Bortoluzzi
Quando TGM ha iniziato le pubblicazioni, lui non era nemmeno nato. A dispetto di questo, è uno di quei PCisti "come la mamma non ne fa più". Averlo su TGM è un gran bell'affare.

Majkol "Zaru" Robuschi
400 numeri e fra articoli e speciali, nemmeno il tempo di ricordare quale fu il primo che acquistai. "Guarda mamma, c'è anche la mia faccia su quel giornale che mi compravi da bambino!".

Simone "Wolfy3547" Rampazzi
Filosofeggiando, dice che quattrocento numeri di TGM equivalgono al cominciare a correre del buon Forrest Gump: lo si fa per passione o la semplice voglia di una corsa? Sicuramente la prima!

Francesco "The Lawyer" Alteri
Suo padre è quasi scoppiato a piangere quando Fra gli ha portato il primo numero di TGM col suo nome sopra. Lui non può capire, troppo giovane, ma che bello parlare di VG in queste circostanze!

Pietro "Phatejoker" Iacullo
Ha iniziato a scrivere di videogame anni fa. Suo papà non ha mai compreso perché, fino a TGM 391. Per un secondo senza prezzo si sono capiti e vale tutto il tempo perso a scrivere di videogiochi.

Nicholas "Puji" Mercurio
Ultimo arrivato ma anche lui concentrato sul 400, Nicholas viaggia nel pianeta di Lana e, nel frattempo, ci prova con un boomer shooter di grande caratura. Insomma, è un vecchio di 28 anni.

DIABLO IV

CACCIA ALLA FIGLIA DELL'ODIO

Il conto alla rovescia è finito, e lo stesso vale per la speranza su Sanctuarium. Il diabolico pupillo di Blizzard è tornato, la Figlia dell'Odio è fra noi.

di **Alessandro "Paul Petta" Alosi**

Tra la corposa campagna da circa 25 ore e un endgame in divenire, la caccia a Lilith è solo l'inizio di un massacro che per qualcuno potrebbe diventare eterno, o quasi, dato anche il modello live service. Da qualunque lato lo si guardi, Diablo IV è un'ordalia di budella, sangue e preziosi a cui tanti di noi non vedevano l'ora di prendere parte; ora che nelle tenebre s'è cominciato a danzare, fermarsi non è contemplato. Bentornati all'Inferno, avventurieri e viandanti più o meno oscuri: il Male attendeva il vostro arrivo tanto quanto voi aspettavate il suo ritorno. Ed è un ritorno in grande stile quello dello storico franchise Blizzard, seppure non rivoluzionario o particolarmente innovativo. Abbiamo pazientato fino all'apertura dei server prima di emettere un verdetto, e ancora qualche settimana prima di confermare il giudizio per voi, eroi che sentite ancor più l'eredità PC di un mondo nato dall'unione tra un demone e un angelo. Come discendenti di questo sovrannaturale matrimonio, e della lunga storia della master race, dovete affrontare nuovamente orrori che vanno al di là dell'immaginazione.

"Cerca prove della presenza di Lilith vicino Braestaig", chiede la missione. Fidarsi sulla parola, invece?

IL RITORNO DEL DEMONIO, FINALMENTE

Per un mese intero ho esplorato in lungo e in largo la nuova Sanctuarium in formato open world, un mondo opprimente composto da cinque vaste regioni (Vette Frantumate, Steppe Aride, Hawezar, Scosglen, Kehjistan) suddivise a loro volta in numerose sub-zone traboccanti di particolari ricercati, ambientazioni raccapriccianti, punti d'interesse assortiti, quest, Spedizioni (i dungeon), eventi casuali, tesori, risorse da raccogliere, Roccaforti, poveri disgraziati alla mercè di un fato irripetibile e abomini d'ogni sorta. Nel corso di ognuna di queste sessioni all'Inferno, Diablo IV mi ha completamente risucchiato nel suo ossessionante loop di combattimenti, morte, loot e punti abilità da assegnare. Quella in cui ci si immerge al login su Sanctuarium è un'apnea nelle nere profondità di un mare cremisi, al cui abbraccio ci si abbandona volentieri, lasciandosi cullare dalla corrente di sangue che scorre ovunque ci si rechi, sicché non fatico a immaginare le centinaia se non le migliaia di ore che tanti passeranno in compagnia del nuovo capitolo. Il merito principale di una dipendenza così improvvisa, aggressiva e libidinosa è da attribuire a un gameplay profondamente articolato ma mai inutilmente complicato, solido e

LA FINE È SOLO UN NUOVO INIZIO

A contribuire all'ipnotico processo ci si mette anche la trama. Durante la caccia alla Figlia dell'Odio e di Mefisto si vive un'escalation di orrori, colpi di scena e perigli che, lungo 6 Atti uno più brutale dell'altro, conduce a un sanguinoso epilogo in cui viene lasciata spalancata la porta a un gran numero di possibili sviluppi narrativi. Niente di strano, è proprio così che deve essere perché, è bene ricordarlo, Diablo IV nasce come Live Service, ergo è progettato per evolversi nel tempo al ritmo di una nuova stagione ogni tre mesi. Detto ciò, c'è da riconoscere che il racconto impostato da Blizzard si conferma maturo per tutta la sua durata, costantemente in bilico sulla delicata dicotomia bene/male nonché capace, tra una cutscene e un intermezzo in game, di fare riflettere in merito alle innumerevoli sfumature morali del concetto di giustizia. L'vatar è per la prima volta

> È UN'APNEA NELLE NERE PROFONDITÀ DI UN MARE CREMISI, AL CUI ABBRACCIO CI SI ABBANDONA VOLENTIERI

personalizzabile a livello estetico, con un editor dotato di parecchie opzioni cosmetiche, aiutando ulteriormente a sentirsi parte di un macabro canovaccio che si snoda tra comparse e personaggi principali, citazioni di vecchie conoscenze e nuovi volti, mantenendo salda la presa sulla curiosità del giocatore dall'inizio alla fine... che poi una vera fine non è.

Il nostro alter ego è in grado di scoprire cos'è accaduto in determinati momenti grazie a delle visioni.

appagante esattamente come ci si può aspettare da un Diablo made in Blizzard; sotto questo specifico punto di vista col nuovo capitolo si va sul sicuro, chi ama gli RPG d'azione e, più in generale, le opere in cui il loot e la progressione sono il fulcro del godimento non ha la benché minima possibilità di salvezza: meglio iniziare ad avvisare amici e parenti di non allarmarsi in caso di assenza prolungata dagli impicci sociali.

DIABOLICO GAMEPLAY LOOP

Periferica alla mano, tastiera & mouse o pad che sia, Diablo IV dà l'impressione di essere un'evoluzione di Diablo II e Diablo III con una spruzzata di Immortal o, se preferite, di MMO made in Blizzard; la sensazione è che gli sviluppatori abbiano cercato di prendere le migliori caratteristiche dei predecessori e mescolarle fino a ottenere un capitolo

REVIEW

Quando le abilità si incastrano alla perfezione e le sinergie fanno a brandelli orde di nemici è uno spettacolo.

moderno e tradizionale allo stesso tempo, rispettoso del suo glorioso passato ma anche in grado di proiettare se stesso e il franchise verso il futuro, un po' come si fa in game quando, premendo la barra spaziatrice, si sfrutta dinamicamente la schivata (Elusione) per lasciarsi la morte alle spalle. Le cinque classi a disposizione sono Barbaro, Tagliagole, Druido, Negromante e Incantatore. Ognuna ha la propria risorsa specifica da sfruttare, una buona quantità di abilità uniche e un modus operandi ben definito, riconoscibile anche quando le skill sono poche, nonché capace di prendere direzioni insospettabili mentre si avanza fino al livello 100. Nella Beta ho usato il Barbaro e stavolta l'Incantatore, dunque mi è difficile esprimere un parere sulle altre classi. Se il primo dopo qualche livello sblocca la Perizia tramite cui ottenere dei bonus a seconda delle armi utilizzate, il secondo ottiene l'accesso agli Incantamenti, in pratica due slot (sbloccabili uno al livello 15 e uno al 30) dove inserire le abilità cui si ha accesso – anche quelle fornite dall'equipaggiamento – in modo da sfruttarne i bonus passivi. Avendo scelto un Incantatore full fire, il bonus della skill Palla di Fuoco (quando uccidi un nemico, esplode in un globo infuocato, subendo il 50% dei danni) mi è tornato estremamente utile per dare vita a show pirotecnici con i corpi dei nemici. Tra Abilità base, primarie, Ultra e Passive Chiave da migliorare o modificare grazie alle numerose ramificazioni, ogni albero dei talenti mette sul piatto una caterva di combinazioni e sinergie da provare per ciascuna classe, senza contare le influenze degli affissi dell'equipaggiamento e i Tabelloni dell'Eccellenza. Questi ultimi si sbloccano dal livello 50 e permettono di migliorare ulteriormente il proprio PG attraverso i punti d'eccellenza guadagnati nell'endgame, mentre l'eroe continua il suo personale viaggio verso il livello 100. I punti d'eccellenza si possono usare per sbloccare nuovi nodi, altri Tabelloni dell'Eccellenza e Glifi dalle Spedizioni da Incubo tramite cui aumentare il potere dei nodi su un determinato Tabellone dell'Eccellenza. Il sistema di progressione convince perché, se da un lato risulta intuitivo (si capisce abbastanza rapidamente quale tipo di build si sta costruendo e su quali sinergie conviene puntare), dall'altro dà tutti gli strumenti per plasmare il proprio alter ego in profondità. Ciò si traduce in build slim fit perfettamente aderenti al proprio stile di gioco, cucite su misura dal sarto-giocatore a suon di esperimenti in un processo che, un sanguinoso passo alla volta, regala l'impagabile certezza di aver raggiunto il pieno controllo sul comportamento del proprio personaggio in ogni situazione, o quasi.

Con aree così vaste da percorrere ripetutamente in lungo e in largo, la cavalcatura è essenziale.

UN'EVOLUZIONE DI DIABLO II E DIABLO III IN DIREZIONE OPEN WORLD, CON UNA SPRUZZATA DI MMO MADE IN BLIZZARD

LA SAGRA DEL CONTENUTO

Diablo IV è un ARPG enorme, la sontuosa progressione ne è una prova tangibile ma non l'unica. Per la prima volta in assoluto, la mappa è impostata à la open world sicché non pone vincoli all'esplorazione di un mondo di gioco più che mai ricco di opportunità (una precisazione: la difficoltà delle zone è prestabilita e indicata, quelle di livello inferiore al nostro si adattano per offrire sempre una sfida adeguata). Villaggi dove interagire con i vari mercanti/artigiani (Alchimista per le pozioni, Fabbro per riparare o riciclare l'equip, ma anche Occultisti, Orefici e compagnia bella), Roccaforti da ripulire per ottenere nuove safe zone per il viaggio rapido, e ancora avamposti, paludi, deserti, spiagge, deviate parti della psiche e chi più ne ha più ne metta, in un quadro di ambienti decisamente vario. Al di là della possibilità di prendere vie alternative arrampicandosi o saltando in alcuni punti prestabiliti, gli scenari sono meno interattivi del capitolo precedente, tuttavia la mancanza è bilanciata da un'ottima ricostruzione ambientale, artisticamente sempre tendente al dark e all'atmosfera greve, una compagna di sventura la cui angosciante mano si posa sulla spalla del giocatore in ogni nuovo anfratto in cui egli s'avventura: ovunque su Sanctuarium si avverte la corruzione dilagante, si percepisce sulla pelle la depravazione che striscia in quei luoghi infernali dove gli esseri che vi si aggirano di umano non hanno più o non hanno mai avuto alcunché. Completata una missione specifica si sblocca la prima mount, un cavallo con cui spostarsi più rapidamente da un punto all'altro. La novità, evocabile liberamente nelle aree ove previsto e dotata di un breve cooldown, si rivela una piacevole aggiunta che non stona data la mole di viaggi che si devono compiere e la densità di nemici lungo ogni percorso. Al di là delle missioni della campagna

Configurazione di prova

Com'è, come gira

motivi validi per falciare legioni di demoni come se non ci fosse un domani. Diablo IV ha le spalle larghe, è baldanzoso, già abbondante nei contenuti e degno del suo retaggio: i giorni in sua macabra compagnia sono serviti soltanto a farmene desiderare ardentemente altri. Non dà l'impressione di voler rivoluzionare o innovare il genere di cui è massimo esponente, sembra piuttosto intenzionato a percorrere a modo suo un sentiero sicuro, puntellato dai passi di chi ha già fatto del live service uno stile di vita, e a condurci, un cadavere alla volta, verso una meta troppo distante per essere oggi prevedibile. Calcolando che questa è solo la prima tappa di un lungo peregrinare negli Inferi, Blizzard sembra aver gettato le basi per qualcosa di imponente, potenzialmente in grado di rapirci per un numero incalcolabile di ore. I primi passi sono sicuri e la strada intrapresa da Blizzard con Diablo IV è giusta, a questo punto resta "solo" da scoprire dove condurrà il gioco e tutti noi. Lo shop può anche passare semi inosservato finché rimane legato agli oggetti estetici, idem per il pass battaglia, mentre sono lieto di segnalare come le incertezze tecniche notate nella fase pre-release siano un ricordo grazie alla manciata di patch pubblicate nei primi giorni d'apertura server. Anche per questo fate attenzione: il rischio di rimanerci sotto, distruggendo la vostra sociale, è ancora più alto.

OGNI ALBERO DEI TALENTI METTE SUL PIATTO UNA CATERVA DI COMBINAZIONI E SINERGIE DA PROVARE

e delle numerose side quest, a incentivare l'avventura free roam e il completamento di vari obiettivi in ogni regione ci pensa anche la Fama, la quale offre ricompense vincolate al personaggio o all'account.

IL RETAGGIO DI DIABLO

Chi ha intenzione di fare il bello e il cattivo tempo durante le divertenti boss fight farebbe bene a prendere nota dei diversi buff/debuff cui si può incorrere, una serie di termini e status come Fortificazione e Raggelamento da imparare a memoria per potersi districare agilmente, specie quando sapere a chi dare l'estrema unzione per primo è vitale o, studiando l'inventario, tocca decidere su quali pezzi d'equipaggiamento puntare. Come se tutto questo non bastasse, finita la campagna Diablo IV propone un endgame composto dai Sussurri dei Morti (eventi che forniscono un certo numero di Tetri Favori da scambiare), dalle Spedizioni a livello Incubo, dagli eventi mondiali e dal continuo aumento della difficoltà della story mode in cambio di soddisfazioni personali e ricompense materiali viepiù grandi, proprio come accadeva in passato ma con un occhio rivolto al futuro giacché, con l'avvio delle stagioni trimestrali, le future iniezioni di contenuti, missioni, sviluppi narrativi, sfide e feature di gameplay promettono di darci, a cadenza regolare, altri

Sono due le (brevi) sezioni coi carrelli da miniera. Non il punto più alto del gioco, ma alla fine sono abbastanza divertenti.

REVIEW

STREET FIGHTER 6

LE STRADE SONO DI NUOVO NOSTRE

I lottatori di Capcom invadono nuovamente le strade per dare inizio a una nuova generazione, accogliendo tra le loro fila davvero tutti.

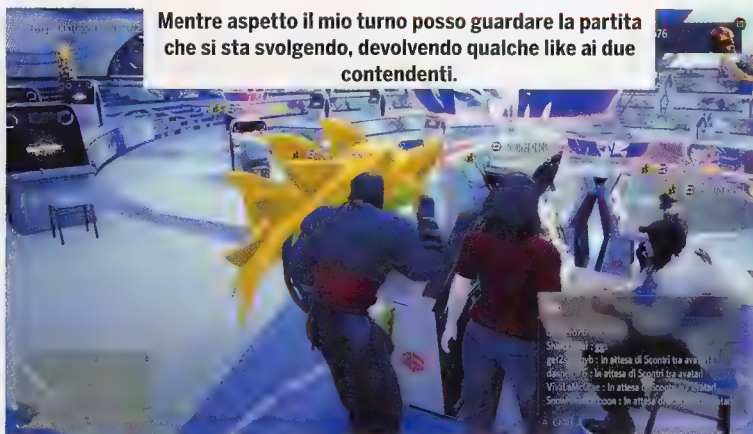
di Danilo "Dan Hero" Dellafrana

A conti fatti, la cosa migliore di Street Fighter 6 è il suo prendere le distanze da Street Fighter 5, un capitolo contraddistinto da molte scelte coraggiose, non tutte giuste. La ricerca di una spiccata unicità tra i suoi lottatori ne è un esempio: V- Skill e V-Trigger erano facili da assimilare in un cast limitato come quello del vanilla, ma dopo anni di interminabili DLC un neofita si trovava a sbattere la testa contro un muro di mattoni per apprendere tutte le meccaniche necessarie a competere dignitosamente con chi aveva seguito lo sviluppo del gioco mese dopo mese. Street Fighter 5 debuttava incompleto, praticamente privo di una modalità single player e prodigo di promesse per un brillante futuro solo parzialmente realizzato. Street Fighter 6 taglia i punti col passato proponendo un set di regole basato su un nuovo indicatore chiamato Drive Gauge, solido, flessibile e comune a ogni personaggio.

LA COSA MIGLIORE DI STREET FIGHTER 6 È IL SUO PRENDERE LE DISTANZE DA STREET FIGHTER 5

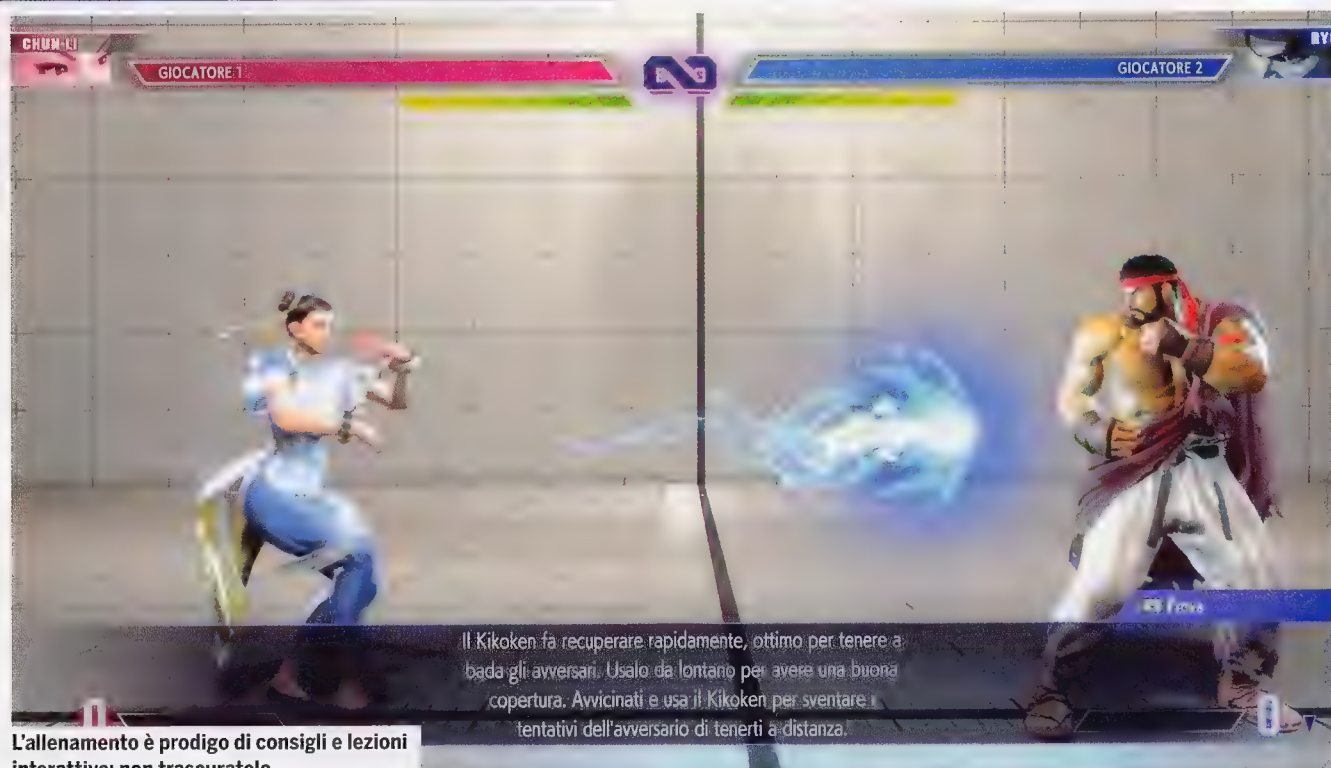
LE NUOVE REGOLE

Il Drive Gauge è un coltellino svizzero dai molteplici usi, tanto importante da risparmiarvi addirittura il chipping damage finché i cinque segmenti che lo compongono resteranno al loro posto. Sacrificandoli potrete attivare le mosse EX, alzare una parata (Drive Parry) continua, irrompere con un coreografico attacco chiamato Drive Impact con cui assorbire un paio di colpi e spezzare la guardia avversaria quando il nemico è rintanato all'angolo; addirittura è possibile interrompere un attacco concatenabile e scattare subito in avanti con il Drive Rush per proseguire l'assalto, dando vita a combinazioni altrimenti impossibili. Queste sono le semplici basi, la teoria che avrete

Mentre aspetto il mio turno posso guardare la partita che si sta svolgendo, devolvendo qualche like ai due contendenti.

TGM GOLD AWARD

tecnica simile.Alla peggio, potreste consumare la preziosa risorsa ed entrare nel vulnerabile stato di Burnout, uno scenario da evitare a ogni costo. Come si imparano queste cose? Combattendo, certo, ma ancora prima facendo una lunga sosta nella riuscita sezione dedicata alla pratica, uno dei migliori strumenti formativi in circolazione, parlando di picchiaduro. Qui vi aspetta una esauriente guida che sviscererà con grande chiarezza ogni elemento del gioco, seguita da corsi interattivi (potete interrompere la lezione ed eseguire le tecniche illustrate) dedicati ai singoli personaggi e dalla classica modalità allenamento, a sua volta caratterizzata da una serie di opzioni semplicemente enciclopedica, non ultima una lista di configurazioni con cui focalizzare la pratica su determinati aspetti come la difesa da attacchi aerei o il divincolarsi dalle prese. Reputo fondamentale sottolineare l'accessibilità di questa sezione, un vero gioiello che splende anche grazie a un adattamento italiano coinvolgente e soprattutto chiaro. Sì, anche dopo l'ennesimo "whiffare".

LARGO ALLA NUOVA GENERAZIONE

Artisticamente trovo Street Fighter 6 splendido, animato dal RE Engine che conferisce alla produzione una marcia in più rispetto al capitolo precedente. Evidente il salto qualitativo nei fondali, dotati di una convincente profondità rispetto a quelli opachi e anonimi di SF5, mentre i modelli poligonali trasmettono grazia e ipertrofica potenza. Sotto questo aspetto non c'è molto di cui lamentarsi, con una scelta eclettica che comprende gli otto classici World Warriors assieme ad altri dieci volti che annoverano vecchie conoscenze e nuovi guerrieri. Il character design è particolarmente convincente ed eccentrico (Marisa, la carismatica virago italiana, è già oggetto di un'accanita

L'allenamento è prodigo di consigli e lezioni interattive: non trascuratelo.

sperimentato di persona durante le closed beta o appreso dalla nostra anteprima, ma all'atto pratico entrano in ballo numerosi fattori che pesano sulla gestione della Drive Gauge: esagerate con il Drive Parry e verrete devastati dal danno incrementato delle proiezioni, mentre l'uso eccessivamente confidente del Drive Impact potrebbe sortire risultati deleteri qualora l'avversario decidesse di intercettarlo con una

fanbase!), trionfando in un campo in cui i vecchi rivali di SNK paiono aver esaurito da tempo le proverbiali cartucce. Di contro, diciotto personaggi non sono un numero particolarmente esaltante, specie se consideriamo che ce ne sono altri quattro pronti a unirsi alle danze come DLC da qui a un anno. Il mercato dei picchiaduro, si sa, oramai funziona così, ed è comunque consolante la prospettiva di ricevere

REVIEW

Il mio avatar ha sconfitto questa simpaticona sotto un tifo da stadio. Ci sta, sono di livello molto più alto.

aggiornamenti e fix frequenti laddove eravamo costretti a sborsare duecentomila lire l'anno per aggiudicarci la nuova versione di Street Fighter 2 di importazione, ai tempi del Super Famicom. Inoltre il lavoro profuso nello svecchiamento dei lottatori classici è encomiabile: al netto di un arsenale di tecniche speciali generalmente espanso per tutti i veterani, la dotazione di normal, target combo e mosse uniche dona ora nuova vita ai grandi classici: le dirompenti capacità di sfondamento di Zangief vi faranno temere il Ciclone Rosso più che mai, mentre Deejay è stato completamente reimmaginato, con un moveset quasi del tutto privo di mosse a caricamento che predilige finte e rushdown.

OK, MA C'È LA MODALITÀ ARCADE?

Particolare attenzione è stata rivolta alle sacrosante critiche sorte dalla carenza cronica di opzioni per il gioco in locale che hanno colpito SF5 sin dalle prime battute. Stavolta potete sbizzarrirvi nella sezione Fighting Grounds con la classica modalità arcade, scegliendo se affrontare cinque o dodici combattimenti al termine dei quali ogni lottatore fronteggerà un avversario designato, scoprendo nel frattempo attraverso disegni iniziali e finali le trame ordite all'ombra della piccola nazione asiatica di Nayshall, in un mondo oramai libero dalla minaccia di Shadaloo. La

La traduzione sa essere... come dire... piuttosto creativa. Sempre molto buona però.

CHARACTER DESIGN CONVINCENTE ED ECCENTRICO, MA LA QUANTITÀ DI PERSONAGGI NON È ESALTANTE

modalità VS permette di sfidarsi in maniera meno formale uno contro uno o a squadre, mentre le pazze battaglie speciali vedono due contendenti azzuffarsi tra regole e modificatori bizzarri in scontri sopra le righe non dissimili dai Deathmatch del buon vecchio World Heroes. Volete un match dove vince chi atterra cinque volte l'avversario facendo nel frattempo i conti con le cariche di uno stizzoso toro? Niente di più facile. L'elemento più gustoso è però il World Tour, un'avventura con elementi da gioco di ruolo in cui l'avatar del giocatore (da creare con un editor incredibilmente completo) intraprenderà un lungo viaggio di formazione alla ricerca del significato della vera forza, finendo invischiato praticamente da subito in una cospirazione che chiarirà i retroscena del mondo di Street Fighter 6. Se siete alle prime armi, potete considerarlo come l'ennesimo strumento di apprendimento, tanto che all'inizio è contemplato il solo sistema di controllo Moderno (ci arriviamo tra un po') e le nuove meccaniche verranno introdotte e spiegate con calma strada facendo. Le mosse speciali vanno imparate sul campo, incontrando i personaggi principali del gioco e diventando loro discepolo: in questo modo il nostro avatar potrà essere plasmato liberamente, creando moveset impensabili dove il teletrasporto di Dhalsim convive serenamente con il Sonic Boom di Guile su un personaggio dotato delle normal di Ken. Abbigliato peraltro con una mole di indumenti pantagruelica, tutti con i loro bravi bonus; salendo di livello sbloccherete abilità passive e diventerete più forti, e continuando a usare lo stile dei maestri cementerete il legame con loro, aprendo la strada a nuove tecniche. Va detto che la difficoltà non è mai particolarmente esigente e che la trama insospettabilmente seria va a braccetto con nemici assurdi come droni lanciamissili e teppisti con scatole di cartone in testa, tuttavia il risultato complessivo è assolutamente convincente in virtù

di una longevità apprezzabile e un amore quasi commovente per il lore di Street Fighter. Battete le palpebre per un istante di troppo tra le strade di Metro City e rischiate di perdervi il dojo di Dan Hibiki, Carlos di Final Fight 2 nella sua nuova professione di vigilante o il vecchio Retsu direttamente dal capostipite della saga, perennemente assorto nel ricordo di "quel giovane karateka" e (questa è per pochi) pronto a snocciolare il suo sermone riguardo gli altri tizi fortissimi che ti aspettano nel mondo. A scanso di equivoci solo Metro City e Nayshall vantano un'estensione degna di tale nome, mentre le restanti località mondiali sono limitate allo stage di turno senza velleità esplorative, tuttavia Capcom merita il giusto riconoscimento per avere confezionato nel 2023

PARTICOLARE ATTENZIONE È STATA RIVOLTA ALLE CRITICHE SULLA CARENZA CRONICA DI OPZIONI PER IL GIOCO IN LOCALE

Un po' come nel vecchio Art of Fighting, i personaggi rispecchieranno dinamicamente i danni subiti.

una modalità secondaria estremamente corposa che fa sfigurare il ricordo dell'omonimo World Tour presente nelle versioni domestiche di Street Fighter Zero 3. Vi consiglio però di impostare immediatamente la qualità grafica su Prestazioni per risparmiarvi un framerate imbarazzante, dato che il motore grafico compie straordinari evidentemente non graditi nel mettere in scena scontri caotici contro diversi nemici contemporaneamente, adottando una qualità grafica inferiore a quella del gioco base.

I VERI WORLD WARRIOS

Street Fighter 6 offre ben tre stili di controllo, dove quello canonico (Classico) a sei pulsanti che tutti conosciamo è il punto più alto. Nel sistema Dinamico gli attacchi vengono decisi dall'AI, mentre in quello Moderno le mosse speciali si ottengono con la pressione di un tasto, relegando le normal a tre input di intensità crescente. Quello Dinamico risulta estremamente basilare e giustamente bandito dal gioco online, mentre quello Moderno baratta la facilità d'uso con importanti concessioni, vedi la riduzione delle tecniche a disposizione; al netto del suo potenziale come strumento d'ingresso, è facile raccomandare anche ai neofiti di rimboccarsi le maniche e passare subito al metodo Classico. Qualunque sia la scelta, il gioco online è risultato generalmente molto solido, frutto di un codice Rollback creato da zero e che ci ha restituito buonissime sensazioni durante le sessioni di prova. L'accesso diretto a amichevoli e classificate può avvenire comodamente nella sezione Fighting Grounds, ma se vi sentite particolarmente socievoli potete esordire con il vostro avatar nella Battle Hub, ovvero il cuore dei prossimi eventi online dove sfidare gli alter ego degli altri giocatori sfoggiando le tecniche apprese nel World Tour o davanti a un bel cabinato, seguire le partite dei più promettenti e chiacchierare con la community. A tempo perso nulla vi vieta di farvi qualche partita ai classici a gettone Capcom come Magic Sword e Final Fight in una sala giochi virtuale. L'effettivo impatto di elementi quali competizioni ufficiali, ricompense e club sarà però da valutare assieme, una volta che l'infrastruttura decollerà ufficialmente.

Imparate dai maestri e presto potrete personalizzare lo stile di gioco con una marea di mosse.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Capcom / Capcom
Prezzo € 59,99
Multiplayer Competitiva online e locale
Localizzazione Testi
Genere Picchiaduro a incontri
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440 per non avere nemmeno il pensiero della fluidità, ma col PC della prova è possibile spingersi a 4K. Spariscono le (pur rare) incertezze tecniche su console, accanto a una vasta gamma di opzioni grafiche e per i controlli. Ottimo anche qui

PRO
- Massiccia dose di modalità per tutti i gusti
- Sistema di combattimento completo
- Online solido

CONTRO
- Pochi personaggi, anche coi DLC pianificati
- Qualità visiva discontinua nel World Tour

COMMENTO
Street Fighter 6 è Capcom che si rialza dopo il mezzo scivolone del capitolo precedente, prendendo nota di cosa non andava e trovando il coraggio di perfezionare ulteriormente il sistema di combattimento della sua serie più celebre, immaginando meccaniche convincenti ed esprimendo la volontà di aprire i combattimenti al più vasto pubblico possibile. Il risultato è assolutamente consigliato.

REVIEW

SYSTEM SHOCK

IMMERSIVE SIM FOREVER

Un'IA che chiama "insetti" gli umani. Una stazione spaziale sotto il suo controllo. Un hacker come ultima speranza di salvare la Terra... che bello tornare a Citadel!

di **Emanuele "Triqui" Feronato**

Ora capisco cosa deve aver provato Ripley quando è tornata su LV-426 in Aliens Scontro Finale. Scampata non si sa come allo sterminio dell'equipaggio della Nostromo, dopo 57 anni deve affrontare nuovamente il mostro, con la consapevolezza che uscirne nuovamente viva equivarrebbe a centrare il Jackpot due volte di seguito. Lo stesso, più o meno, sta capitando a me. A quasi tre decenni dalle mie peripezie nella Stazione Citadel, ecco che devo rimetterci piede e trovarmi un'altra volta alle prese con SHODAN in System Shock, remake del celeberrimo cult game che ebbi l'onore di veder girare sul mio stratosferico Pentium 66. Nightdive Studios, software house famosa per la sua politica di preservazione dei successi del passato, che ha già portato sui nostri hard disk l'ottimo remake di Quake e la discutibile edizione enhanced di Blade Runner, con la distribuzione di Prime Matter ci presenta la versione moderna del superclassico di Looking Glass.

VERSO L'INFINITO E OLTRE

Immagino i videogiocatori più anziani – mi correggo, con più esperienza – scaldare la carta di credito, e le nuove leve osservare con interesse gli sviluppi, perché già gli horror immersive first person shooter a tema fantascientifico attirano i puntatori dei mouse al bottone Wishlist come api sul fiore, figuriamoci se si tratta di un cult game. Vi sono però due variabili da tenere in considerazione: la release di System Shock Enhanced Edition, avvenuta verso la fine del 2015, e l'ingresso nel mondo science fiction di Dead Space, con tanto di remake e sequel spirituali e non. La versione Enhanced, sempre ad opera di Nightdive Studios, nonostante l'acclamato mouse-look rimane però sempre nella sfera del retrogaming. Non sto usando il termine con accezione dispregiativa, parola di una delle penne di Retro TGM, ma è stato concepito con una visione completamente diversa da quest'ultimo lavoro, pertanto non ha senso paragonare i due giochi tra loro. Discorso diverso per il capolavoro Visceral Games, che ha alzato l'asticella della qualità di questo genere di titoli, giusto per rimanere in tema spaziale, verso l'infinito e oltre. Riuscirà System Shock a uscire dalla comfort zone delle operazioni nostalgia e imporsi anche ad un pubblico che non ne conosce la genesi? Stiamo per scoprirlo, prima però urge un ripassino.

Mutanti. Una volta erano parte dell'equipaggio di Citadel.

IL SEGRETO DELL'ORIGINALE RISIEDEVA NELLA DEFINIZIONE "ADVENTURE", PER LA PRIMA VOLTA NEL GENERE FPS

Scontro a fuoco con una guardia. Purtroppo, non reagisce ai miei colpi.

SIEDITI NIPOTE, TI RACCONTO UNA STORIA

Era il lontano 1994 quando Looking Glass Studio, che già si era messo in luce con Ultima Underworld: The Stygian Abyss, pubblicava System Shock, first person adventure shooter in grado di dare uno scossone – anzi, letteralmente, uno shock – all'ecosistema videoludico dell'epoca. Il segreto risiedeva nella parola chiave "adventure" per la prima volta inserita nel genere FPS, dominato al tempo dalle pietre miliari id Software: Wolfenstein 3D e Doom. Scopo del gioco non era più semplicemente imbracciare un Fucile Cattivo e sterminare Nemici Altrettanto Cattivi in continuazione, ma veniva introdotto al posto dell'azione quasi bullet hell un approccio più story driven, arricchito da un'ottima atmosfera e dalla continua sensazione di essere in pericolo. Smessi i panni degli one-man army tipici dei videogame, eravamo noi le prede, e cercare di non rimetterci la pelle era la priorità, prima ancora di pensare a come salvare la Terra. Level design eccellente, ottimo connubio tra azione, libera esplorazione e risoluzione di enigmi, esaltati da una discreta non linearità nella progressione, lo incoronarono capostipite degli immersive sim. Benché non sia stato un successo clamoroso in termini di vendite, l'eredità che ha lasciato è inestimabile: senza System Shock, forse Deus Ex, BioShock e Deathloop non sarebbero mai esistiti così come oggi li conosciamo, e proprio il capolavoro Arkane Studios ha voluto omaggiare l'opera Looking Glass con quel famoso codice 0451 che sicuramente avrete incontrato anche in altre produzioni, quali Red Dead Redemption II, Alien: Isolation e Dishonored solo per citarne alcune. La consapevolezza di aver tra le mani un pezzo di storia però non ha influenzato il mio giudizio finale, per cui ho valutato questa versione di System Shock in base a quanto è in grado di offrire oggi, non in virtù della sua veste di vecchio maestro meritevole di rispetto a prescindere.

MA NON POTEVO HACKERARE UNA BANCA?

Impersoniamo un hacker senza nome che nel 2072 tenta di penetrare nei server della Stazione Citadel, complesso

Interrompo qualcosa?

varie. Senza troppi giri di parole, System Shock ci lascia nel nostro brodo e l'unico modo per capire come muoversi è recuperare frammentari indizi da appunti e log audio lasciati in giro, e provare, riprovare, e riprovare ancora. Vi spoilero solo una semplice situazione che incontrerete nei primi minuti di gioco: verrete a conoscenza, sempre se leggerete e ascolterete i documenti, che si può abbassare il livello di sicurezza di Citadel distruggendo le telecamere di sorveglianza. A questo punto non resta che cercarle, ma apparentemente non vi sono indicazioni riguardo la loro posizione. Aprendo la mappa appaiono dei mini marker etichettati come "Sicurezza" che potrebbero rappresentare i bersagli. Ma anche recandosi sul posto non è immediato individuarle poiché sono piazzate nell'alto soffitto, solitamente sopra il vostro cono visivo, a meno che non vi mettiate a guardare all'insù. Siate sinceri quando le incontrerete: le avreste trovate al primo colpo? E una volta risolto questo inghippo, qual è esattamente la missione? Arrangiatevi. A che servono quei quadri elettrici? Arrangiatevi. Come procurarsi armi e munizioni? Arrangiatevi. Pur avendo vaghi ricordi del gioco originale, è stato molto emozionante aver la sensazione di esser venuto a capo di una situazione di apparente stallo usando solamente la mia testolina, con l'ingenua certezza che nessun altro avrà mai la mia stessa intuizione.

NIENTE SUGGERIMENTI E TUTORIAL: DOVRETE CAVARVELA DA SOLI AIUTATI DA DOCUMENTI E BUONA OSSERVAZIONE

spaziale di proprietà della TriOptimum Corporation. Purtroppo nome utente e password non erano "admin" e "1234" e così veniamo catturati, portati a bordo di Citadel e condotti al cospetto di Edward Diego, dirigente senza scrupoli che ci propone un accordo: non vi sarà alcuna conseguenza al nostro tentativo di effrazione digitale, a patto di moddare SHODAN, intelligenza artificiale che controlla la stazione spaziale, rimuovendo qualsiasi vincolo etico. Sapete, le solite regolette di Asimov secondo le quali i robot non dovrebbero nuocere agli umani. Come premio aggiuntivo, ci viene promesso anche un impianto neurale, che però avrebbe richiesto sei mesi di sedazione. Accettiamo, crackiamo SHODAN, ci operiamo e ci addormentiamo. Una volta risvegliati, ci accorgiamo che la AI è diventata ostile, ha blindato Citadel trasformando l'equipaggio in schiavi cyborg, e pianifica di distruggere la Terra. A quel punto, parte un lungo e dettagliato tutorial che ci guida passo passo verso la risoluzione del gioco. Vi piacerebbe, invece siamo in un videogame del 1994 e dobbiamo arrangiarci. Uno dei principali motivi dell'angoscia imperante che ci accompagna per tutta l'avventura è la quasi completa assenza di suggerimenti sulle prossime azioni da compiere. Dimentichiamo quest ben stampate a video, indicatori che ci guidano verso il prossimo obiettivo e forme di aiuto

DIECI PIANI DI COMPLICATEZZA

Citadel si sviluppa in dieci enormi piani creati con un diabolico level design che include porte, interruttori, ascensori, stanze più o meno segrete, ponti a scomparsa, schede elettroniche per accedere a determinate aree, quadri elettrici da riconfigurare tramite mini puzzle game, e il cyberspazio: un divertente twist al gameplay in stile Descent, che nonostante si sviluppi in sezioni forse troppo lunghe, riesce ad essere un buon diversivo per spezzare l'azione ed offrire una sfida diversa. A nostra disposizione, oltre a quasi venti tipi di armi, ciascuna con la propria peculiarità, anche dei cerotti cutanei per curarci o buffarci, e vari upgrade hardware che spaziano dalla torcia frontale alla tuta per sopravvivere in aree contaminate. Usare tali gadget richiede energia, il cui livello è rappresentato proprio sotto la barra dei punti vita, messi a repentaglio sia dai robot agli ordini di SHODAN che da vari tipi di mutanti in cerca di carne fresca, guarda caso la nostra. Terminare gli HP significa venir convertiti a nostra volta in cyborg servendo la AI per l'eternità, ma in System Shock nemmeno la morte è una certezza, in quanto esiste un sistema per preservare il proprio corpo dalle grinfie del nemico. A voi il piacere di scoprire come, è tutto celato nei vari appunti sparsi in giro. Combattimenti, puzzle e aspetti caratteristici della missione possono essere settati su tre livelli di difficoltà, permettendo a chiunque di lasciare che il gioco infierisca o meno. L'enorme senso di libertà che si provava ai tempi dell'originale, con la maturità di oggi si è abbastanza

Questo puzzle prende il posto del vecchio wire access panel.

Questa è la mappa di un piano di Citadel. Ce ne sono dieci così!

Trovate questa stanza: avrete sconfitto la morte!

ridimensionato, e nonostante ci siano molti modi di affrontare minacce ed esplorazione, ad esempio impostando la potenza di alcune armi a discapito del consumo di energia o decidendo quali aree visitare prima di altre, l'avventura scorre su una strada che porta sempre da un macro evento A ad un macro evento B, ma il modo in cui si progredisce dall'uno all'altro è lasciato a noi giocatori. Se un GTA, pur con i suoi blocchi stradali strategici, può essere definito un Open World, qui ci troviamo sicuramente in un Open Space Station, merito del buon numero di luoghi di interesse da visitare e di una profondità in grado di far scuola anche oggi.

IL PIEDINO RIMASTO NEL PASSATO

Nonostante il gameplay quasi non senta il peso degli anni, vi sono però elementi di System Shock che non sono stati aggiornati come sarebbe lecito aspettarsi nel 2023. E non parlo né della voce di SHODAN, la cui meravigliosa

NEMMENO LA MORTE È UNA CERTEZZA: ESISTE UN SISTEMA PER PRESERVARE IL PROPRIO CORPO DALLE GRINFIE DEL NEMICO

doppiatrice è la stessa dell'originale, né del cyberspazio, che nella sua psichedelia quasi JeffMinteriana è perfetto così. Le texture però hanno una risoluzione bassina che non credo sia stata realizzata per dare un effetto volutamente pseudo retro, e soprattutto gli ambienti presentano un look troppo asettico, che non riflette per nulla il teatro di una carneficina. Ma l'aspetto più trascurato è la reazione dei nemici ai nostri colpi: si limitano ad assorbirli fin quando esauriscono i punti vita, per poi stramazzare suolo. Non mi aspettavo il FLESH di Dead Island 2 ma nemmeno una quasi totale indifferenza al mio fuoco selvaggio. Inoltre, chiudendo e riaprendo le porte di aree già ripulite, accade abbastanza spesso che corpi di mostri già uccisi siano in piedi come se nulla fosse accaduto, salvo poi ricordarsi di esser morti e finire nuovamente a terra, magari con dei microrimbalzi sul pavimento. Nulla di quanto citato rovina l'esperienza, e grazie alla sua incredibile atmosfera System Shock riesce ad essere divertente ed appassionante anche la bellezza di 29 anni dopo la sua nascita. Grazie Nightdive Studios, e grazie Looking Glass.

Questo dottore conduce ogni genere di esperimento su ciò che resta dell'equipaggio.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Nightdive Studios / Prime Matter
Prezzo € 39,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Immersive Sim, action survival, FPS
PEGI N.D.

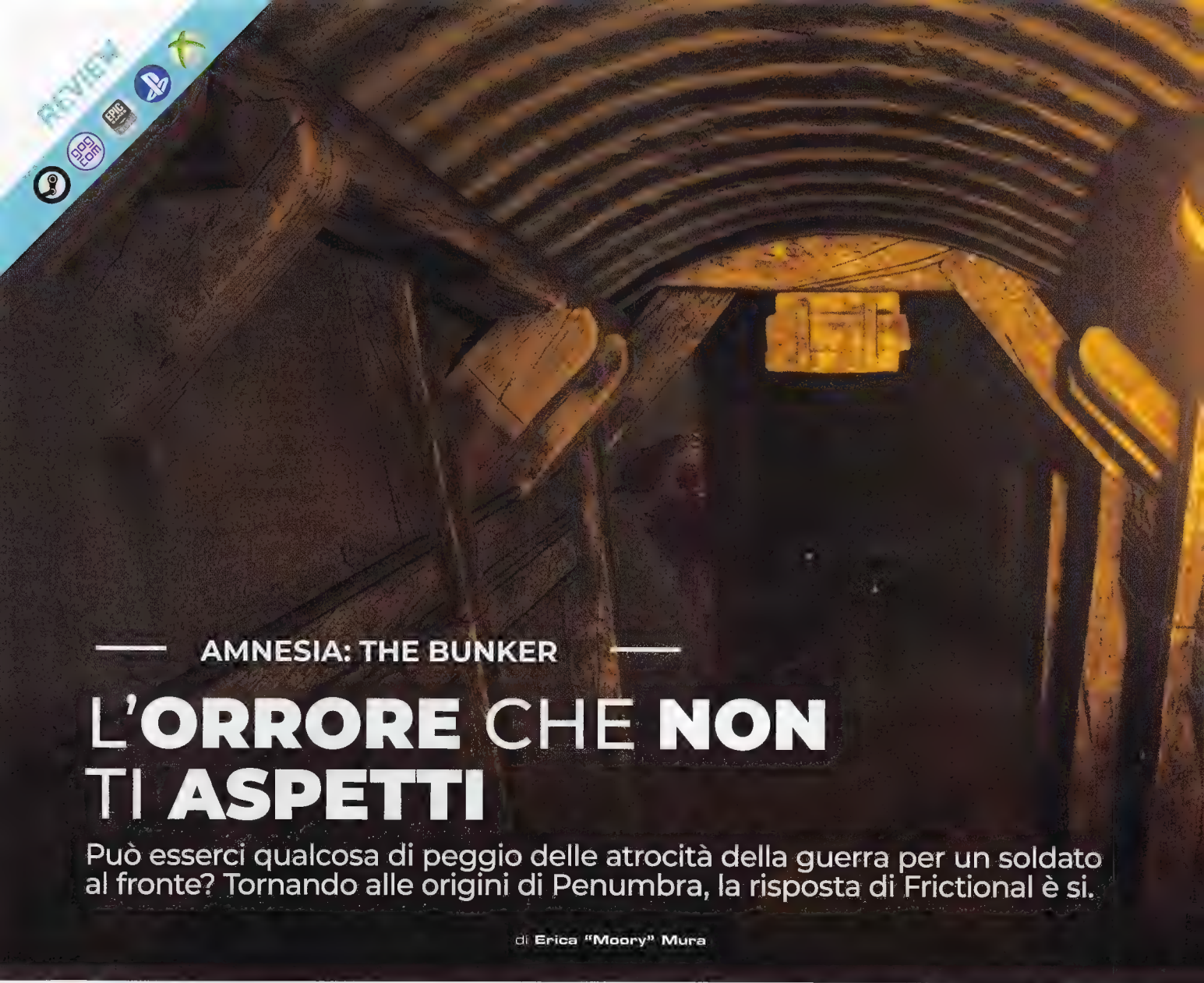
Configurazione di prova
Ryzen 9 6900HS, 16GB di RAM, GeForce RTX 3080, SSD / Steam Deck

Com'è, come gira
Giocato a 2560x1440, fluidamente al massimo del dettaglio, nonostante mi avesse proposto un vergognoso full HD. Alcuni testi, come i dettagli degli oggetti, sono molto minuti: si nota ancor più su Steam Deck, naturalmente, dove al netto di qualche settaggio aggiuntivo l'esperienza è buona.

PRO
- System Shock giocabile come si deve
- Livelli ampi e impegnativi
- Gameplay da manuale

CONTRO
- Graficamente datato, nonostante il restyling
- Combattimenti sottotono

COMMENTO
All'inizio non accade nulla di particolarmente interessante, ma System Shock inizia presto a rivelare le sue potenzialità e staccarsi dal monitor prima di aver sconfitto SHODAN è difficile. Merito di un ottimo gameplay, ambientato in livelli superbamente progettati, che Nightdive ha trasposto sulle macchine current-gen per il piacere di giocatori vecchi e nuovi; è innegabile, tuttavia, che il rifacimento avrebbe potuto essere ancora più profondo, impatto estetico compreso. Ciò detto, vi aspettano molte ore in compagnia di un gioco spietato, che non fornisce suggerimento alcuno, in un continuo scontro tra intelligenza umana e artificiale.

REVIEW

AMNESIA: THE BUNKER

L'ORRORE CHE NON TI ASPETTI

Può esserci qualcosa di peggio delle atrocità della guerra per un soldato al fronte? Tornando alle origini di Penumbra, la risposta di Frictional è sì.

di **Erica "Moory" Mura**

Fino a questo momento per Henri Clement, soldato della Prima Guerra Mondiale, sopravvivere ha significato riuscire a fuggire dalla trincea prima di venir raggiunto dal fuoco nemico. Tuttavia, nel tentativo di portare se stesso e un compagno ferito in salvo, si trova sfortunatamente sulla strada di un gruppo di soldati tedeschi, che non esitano a interrompere la loro fuga disperata. Quando Henri riapre gli occhi non lo fa all'aperto ma sul lettino di una ormai deserta infermeria. Quello che ancora non sa è che, nel bunker nel quale si trova ora intrappolato, si nasconde qualcosa forse persino peggiore del conflitto al suo esterno.

OGNI ASPETTO DEL DESIGN, NELLA SUA SEMPLICITÀ, FINISCE PER CONTRIBUIRE ALLA SENSAZIONE DI ANSIA

IL PEGGIOR RIFUGIO DI SEMPRE

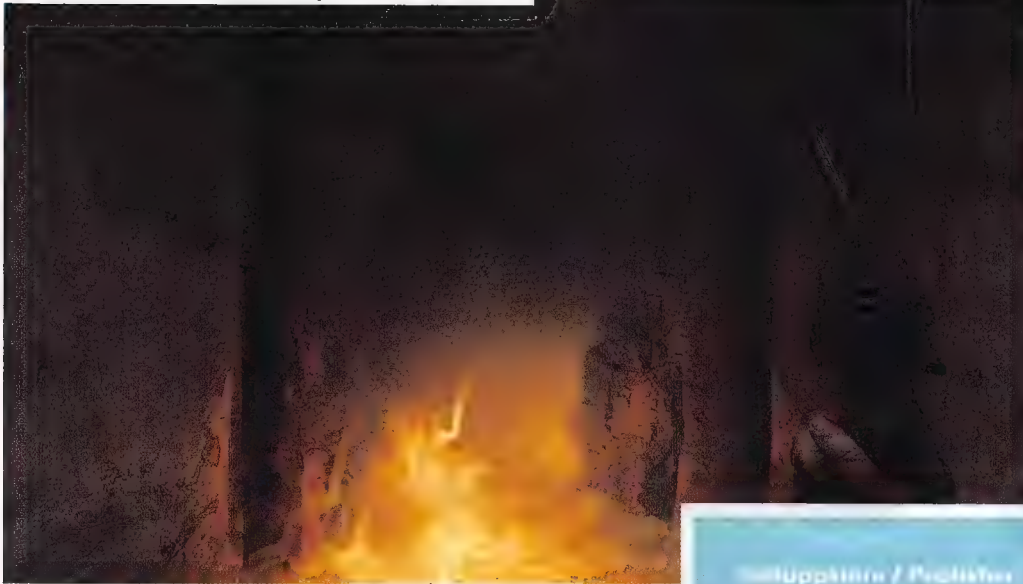
Per coloro che non sanno cosa aspettarsi da Amnesia o per chi è abituato a titoli dal taglio più "moderno", quei primi minuti di The Bunker che fungono da contesto narrativo e da tutorial potrebbero non convincere pienamente. L'intro dell'ultima fatica di Frictional Games è decisamente la parte meno coinvolgente di tutta l'esperienza, molto

Per fortuna possiamo almeno monitorare quanto manca allo spegnimento del generatore.

Non pensate di cavarvela facilmente contro la Creatura del bunker, nemmeno con una granata in mano.

lineare e piuttosto generica, talvolta già afflitta da alcuni dei problemini di natura tecnica, per fortuna abbastanza rari, riscontrati durante la prova (come un freeze dello schermo di qualche secondo quando si tenta di aprire l'inventario nello stesso istante in cui parte l'animazione non schivabile di un nemico). Il consiglio, però, è quello di non lanciarsi in giudizi affrettati. Una volta arrivati nel bunker, il gioco prende finalmente la forma definitiva del survival horror e l'obiettivo principale per noi giocatori, ossia quello far tornare Henri all'esterno senza cadere vittima della misteriosa e spietata Creatura che ne pattuglia i corridoi, inizia a delinearsi per ciò che è veramente: un'operazione estremamente più complicata del previsto, complice soprattutto la volontà degli sviluppatori di tenerci per mano il meno possibile. Ogni aspetto del design di The Bunker, nella sua semplicità, finisce per contribuire alla sensazione di ansia e apprensione che ci accompagnerà in qualsiasi momento passato fuori dalla zona sicura. Arrivati per la prima volta nell'ufficio accanto al generatore (luogo nel quale è possibile salvare i propri progressi), abbiamo ben poco a nostra disposizione: una pistola e una manciata di proiettili, gentilmente offerti da un soldato dal destino molto meno sorridente del nostro, e una piccola torcia utilizzabile in qualsiasi momento ma da ricaricare continuamente con una rumorosissima manovella. La mappa è accessibile solo dalle singole stanze nelle quali è appesa, rendendo l'esplorazione e l'orientamento ancora più difficoltosi, e persino l'interazione con gli oggetti intorno a noi (come aprire porte o spostare barili attraverso il movimento del mouse/joystick e non con la semplice pressione di un tasto) rallenta le nostre azioni quel tanto che basta da alzare ancor di più la tensione, specie nei momenti in cui la Creatura, in perenne agguato, è più vicina di quanto non vorremmo. Buio e rumore sono le principali minacce all'incolumità del nostro sventurato protagonista, ma non sempre sarà possibile evitarli. Lo scopo intrinseco del gioco è quindi quello di trovare l'equilibrio perfetto all'interno di questo terrificante labirinto, tra il collezionare oggetti e la durata del generatore che tiene accesa la luce nei corridoi, tra lo spazio limitato dell'inventario e la necessità di reperire consumabili di varia natura – taniche di benzina, stracci e bastoni da combinare tra loro per ottenere bende e torce -, tra la necessità di rimanere più silenziosi possibile e quella di decidere di distruggere una porta in legno con una granata piuttosto che cercare un mattone da tirarvici contro. Un test alla nostra pazienza, alla capacità di mantenere il sangue freddo e, perché no, anche all'attitudine all'improvvisazione.

Se solo fosse sempre tutto così ben illuminato...

In caso di bruciature o di morsi di topo possiamo curarci con delle bende. Portatevene sempre una in inventario.

AMNESIA: THE BUNKER OFFRE UNA DISCRETA RIGIOCABILITÀ

TORNARE NEL BUNKER

Per alcuni giocatori, far arrivare Henri incolume ai titoli di coda per la prima volta basterà e avanzerà per considerare l'esperienza soddisfacente. Tuttavia, Frictional Games ha deciso di tenere in considerazione anche tutte quelle anime coraggiose che, nonostante gli orrori incontrati e schivati nella manciata di ore necessarie a fuggire dal bunker, potrebbero decidere di rientrarci per una seconda run, una terza, e così via. Amnesia: The Bunker offre infatti una discreta rigiocabilità, dovuta innanzitutto ai tre livelli di difficoltà disponibili: Easy, Normal e Hard – ai quali se ne aggiungeranno presto altri – differiscono tra loro principalmente per l'aggressività della Creatura, per la velocità con la quale il generatore consuma la benzina e per la facilità di reperire oggetti. Anche la decisione di rendere casuali alcuni aspetti del gameplay rende ogni sessione di gioco differente e più o meno difficile della precedente. I codici necessari per aprire gli armadietti con i consumabili non sono mai gli stessi, così come la disposizione di oggetti e persino quella delle trappole disseminate lungo stanze e corridoi. Si potranno dunque sperimentare ancora più approcci al gioco e agli ostacoli a seconda delle risorse a disposizione e alla possibilità di espandere più o meno l'inventario. Se fatichiamo a trovare l'accendino o i materiali per costruire una torcia, per esempio, possiamo sempre cercare almeno della carne da lanciare ai famelici roditori in modo da tenerli distratti quel tanto che basta. Anche se il brivido della prima volta sarà probabilmente irripetibile e, dalla nostra esperienza di gioco, i finali alternativi sono risultati sostanzialmente quasi identici tra loro, Amnesia: The Bunker può regalare ancora qualche "piacevole" sorpresa a tutti coloro che non si fanno scoraggiare dai titoli di coda.

Una volta usciti, avreste mai il coraggio di rientrare nel bunker?

The Games Machine

RETROTGM

PRESS START

#13 ESTATE 2023

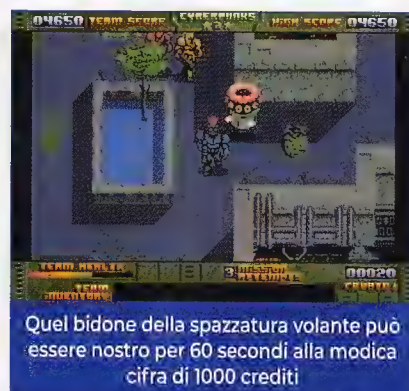
DALLA SCRIVANIA AL TASCHINO

Non capita tutti i giorni che una rivista mensile festeggi la sua quattrocentesima uscita in edicola e, per tanto, l'occasione è propizia per allargare di quattro pagine anche il RetroTGM. Un'estensione che i lettori ci hanno chiesto a grandissima voce e che, almeno stavolta, possiamo accontentare. È dunque ben volentieri, e con grande soddisfazione personale, che mi appresto a firmare il brevissimo editoriale di questo fiammante RetroTGM da 12 pagine, che ospita diversi giochi di stampo fantascientifico e, per la prima volta, anche due anteprime: SNK vs Capcom per Commodore 64 e Seraphima per ZX Spectrum, due giochi a dir poco spettacolari che è già possibile apprezzare nelle loro versioni preliminari, ma che abbiamo preferito trattare in questo modo in attesa delle release definitive. Abbiamo cercato di offrire una selezione ragionata delle ultime novità, ma non solo: Alien Neoplasma per lo Speccy ha un paio d'anni sulle spalle, ma è disponibile da pochi giorni su itch.io. Una re-release dei tempi moderni. Buona lettura.

Paolo Besser

Era il lontano 1993 quando i Bitmap Brothers pubblicarono The Chaos Engine, run and gun che aveva la peculiarità di consentire il multi-player cooperativo anche in assenza di un amico a portata di joystick, delegando il controllo del secondo giocatore all'AI.

All'epoca lo chiamavamo "omino controllato dal computer", ma era a tutti gli effetti un bot. Adrian Rober Cummings, anticipando lo slogan di un famoso biscotto gelato, deve aver pensato che two bot is megl che one, rilasciando nello stesso anno, sotto etichetta Core Design, il top down shooter Cyberpunks, nel quale gli eroi pronti a gettarsi nella mischia erano tre, due dei quali bot. Nonostante una buona giocabilità e una grafica molto colorata, non è riuscito a far breccia nel cuore di chi già amava Brigand, Gentleman, Navvie e gli altri tre mercenari. Passano gli anni, e mentre The Chaos Engine ha goduto di altre reincarnazioni, di cui una per PC nel 2013, Cyberpunks pareva destinato all'oblio. Fino ad oggi. Durante la lettura della prossima frase, dovreste inginocchiarvi a capo chino, come cavalieri a cospetto del re. Forza, genuflettersi: sviluppato interamente in Assembly – ora potete rialzarvi – ecco approdare sugli schermi Amiga Cyberpunks 2, sempre ad opera dello stesso autore. Il concept è rimasto invariato e ci mette alla guida di un team composto da tre tamarrissimi guerrieri pronti a polverizzare alieni a suon di proiettili, laser, lanciafiamme, granate e un discreto arsenale recuperabile in giro

I boss sono grandi, pericolosi e carismatici

Quel bidone della spazzatura volante può essere nostro per 60 secondi alla modica cifra di 1000 crediti

per i livelli o acquistabile presso dei terminali, pagando con valuta che si trova in abbondanza al suolo, come ahimè accade solo nei videogame. E se state già pensando, guardando le foto, a quale personaggio controllare, ecco la prima sorpresa: non ci è consentito scegliere chi impersonare, però è possibile invitare un altro giocatore in carne e ossa, in modo che anch'egli possa partecipare alla run senza che gli sia consentito scegliere chi impersonare. Il primo aspetto che colpisce di Cyberpunks 2 è il restyling grafico, che abbandona lo stile cartoonesco del predecessore in favore di una rappresentazione più MadMaxxiana, mantenendo al contempo una palette molto satura. Scrolling in parallasse del background e buona gestione delle collisioni rendono il gioco decisamente interessante sotto il profilo tecnico, e la colonna sonora ben si sposa con uno shooter, ma purtroppo il level design è rimasto ancorato ad alcune linee guida degli anni '90 del secolo scorso, oggi improponibili, soffrendo della Sindrome da Sprovveduto in Comune. Avete presente quando vi recate ad uno sportello per sentirvi dire che dovete prima compilare il modulo in un altro sportello, il quale a sua volta vi rimbalzerà in qualche ufficio polveroso per

Io, quello blu, lasciato solo a combattere mentre i compagni sparano al nulla.

farvi mettere un timbro, non prima di aver fatto tappa chissà dove per recuperare chissà cosa? Bene, qui accade esattamente lo stesso. Dopo il primo paio di livelli abbastanza lineari, troveremo porte chiuse che vanno aperte con la scheda rossa, situata dietro un cancello che si sblocca con la scheda verde, posta in fondo ad un corridoio al quale si accede con la scheda grigia, che possiamo raccogliere solo dopo aver disattivato una barriera laser grazie a un item che apparentemente non si trova da nessuna parte, in un trionfo di backtracking con mostri killati e rikillati che respawnano a piacere.

Nemmeno i nemici sono in grado di regalarci un po' di adrenalina in quanto non solo sono numericamente quasi inferiori a noi – e siamo tre, non trenta! – ma si muovono secondo pattern lenti e prevedibili, e le loro generose dimensioni li rendono facili bersagli. Una volta raggiunta l'uscita si accede a una breve sezione a scorrimento verticale, a bordo di un ascensore pronto a traghettarci verso il livello successivo. Un altro appunto va mosso all'AI, la quale più che prendere iniziative pare voler copiare le nostre azioni. I nostri partner non sparano se noi non spariamo, nemmeno in presenza di

Una delle icone che vedrete più spesso: quella della scheda che vi manca per aprire la porta

minacce, e non è raro vederli aprire il fuoco in una direzione random, magari contro un muro o verso il nulla, lasciandoci praticamente soli contro gli alieni. Disponiamo di una sola barra di energia condivisa da tutti, esaurita la quale ricominciamo il livello dall'inizio, e c'è da dire che perlomeno in questa situazione i bot sono abbastanza scaltri da non regalare hit ai nemici. Considerato il prezzo decisamente alto anche per la sola versione digitale, non lo inserirei tra i 100 giochi da comprare prima di morire. Peccato, perché non mancano giganteschi boss di fine livello e biomi differenti, non ci resta che sperare in una patch.

Emanuele Feronato

Tra un livello e il successivo, c'è una breve sezione a bordo di un ascensore.

AMIGA AGA

Il tanto amato termine "sparatutto" utilizzato negli anni d'oro non era stato coniato a caso, ma perché effettivamente si doveva sparare a un sacco di nemici. Cyberpunks 2 potrebbe essere definito uno "sparaqualcosina" dato che non vi saranno mai più di due o tre mostri contemporaneamente sullo schermo. Un'occasione sprecata per un gioco che sarebbe potuto diventare un Alien Breed in versione Kattiva, con la K di orKo, ma l'ottima realizzazione tecnica, AI a parte, non si regge sulle gambe di un level design traballante.

+ Interessante restyling grafico.
- Level design datato.
- Poca azione.

74

La base spaziale numero 23, costruita su Venere, è stata danneggiata dall'impatto di un asteroide e quando si cerca di contattarla nessuno risponde.

Un vero disastro, considerando che la suddetta base costituiva l'unica pizzeria spaziale rimasta in tutta la galassia e, tra un viaggio iperspaziale e l'altro, tutti i corrieri del futuro sono soliti fermarsi lì per rifocillarsi! Ma quando ogni speranza di addentare un'altra pizza al Forioblasto di Zurg o una Otto Stagioni sembrava perduta per sempre, ecco atterrare vicino al relitto l'astrocarretta di Joe Phoenix, un aitante e baffuto navigatore dello Spazio profondo, determinato come non mai a rimettere in sesto l'intera Stazione e, soprattutto, il forno a syntholegna più famoso del Sistema Solare.

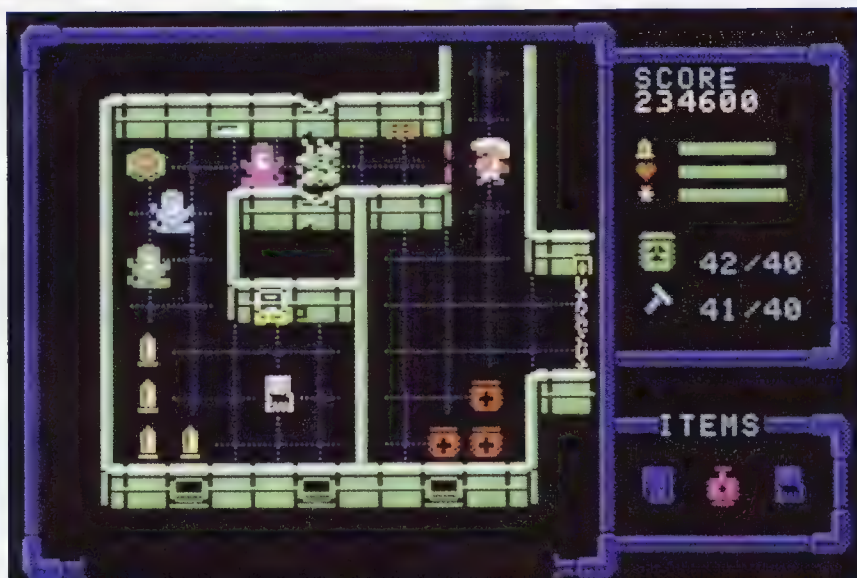
Ci siamo appena teletrasportati in quest'area e il nido produce già frotte di alieni...

Una situazione scottante

Ad attendere l'impavido Joe ci sono solo problemi: nessuno risponde al citofono e la temperatura esterna si aggira intorno ai 250 gradi centigradi. La prima cosa che deve fare l'astronauta, dunque, è vagare per un labirinto di canyon e cercare il badge in grado di aprire il portone della base, guadagnando così l'accesso all'interno della struttura. A complicargli il compito sono essenzialmente due cose: il rapido surriscaldamento della tuta spaziale, per mitigare il quale può fare sosta presso appositi distributori di gas refrigerante e, soprattutto, l'inattesa invasione dei Forioblasti di Zurg che evidentemente devono essersi stancati di finire sulle pizze venusiane. Sarà dunque compito di Joe restituire alle riottose creature aliene il loro ruolo di prelibati ingredienti.

Sembra un GDR ma non lo è!

Space Station 23 è un gioco d'azione a schermate multiple diviso in dieci livelli, sette dei quali ambientati all'interno della base spaziale. Ci spostiamo di schermata in schermata lungo tutte le stanze che compongono ciascun livello del gioco e dobbiamo recuperare tutte le risorse che possiamo, in particolare le scatole verdi che contengono materiale radioattivo e una specie di martelli azzurri che probabilmente sono una metafora di chissà quale altro genere di preziosità. In ogni livello ce ne sono sempre di più di quanti siano effettivamente richiesti dal gioco (la quantità è specificata nell'hud sul lato destro dello schermo), ma non sarà semplicissimo: tutte le stanze della base sono invase da creature aliene che continuano a rigenerarsi, finché non distruggiamo tutti i loro nidi. La prima cosa da fare una volta entrati in una stanza, quindi, è liberarsi proprio dei nidi. Ma non sempre è possibile farlo: i proiettili si esauriscono in fretta e, quando raccogliamo le ricariche, non possiamo mai superare una soglia massima. La fregatura è che se raccogliamo altre ricariche oltre a questo limite, gli ulteriori proiettili non entreranno nel conteggio e li avremo raccolti per niente, togliendoci la possibilità di tornare indietro per fare rifornimento. Lo stesso ragionamento vale per i medikit: una delle arti che si imparano in fretta in questo gioco è non raccogliere mai medikit e munizioni oltre allo stretto indispensabile, perché la necessità di tornare sui propri passi

Con tutti gli alieni in giro, sarà un problema accedere al distributire di gas refrigerante.

Un grosso masso ci sbarrerà la strada appena varcheremo quella porta. Ma un'occhiata all'inventario ci conferma che abbiamo già la bomba con cui sbarazzarcene!

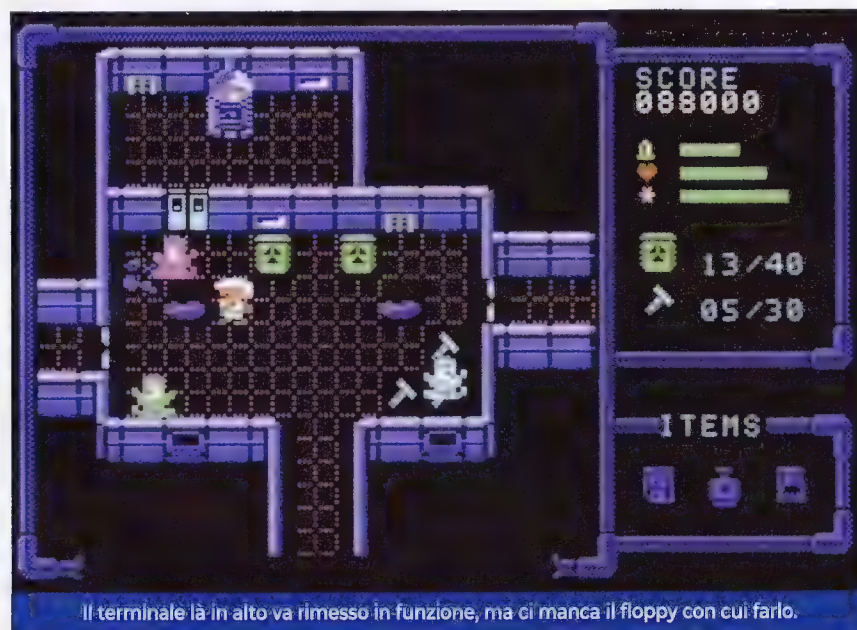
è sempre dietro l'angolo. All'interno della base, inoltre, ci sono porte da sbloccare e laser da spegnere, a cui si può avere accesso solo tramite dei terminali che, all'inizio di ciascun livello, sono regolarmente fuori uso: oltre a raccogliere risorse e uccidere alieni, dunque, dovremo anche cercare il floppy d'installazione del sistema operativo e rimettere preventivamente in funzione tutti gli apparati elettronici. Come se tutto questo non bastasse, ci saranno corridoi bloccati da massi da far brillare, tramite apposite bombe da raccogliere e passaggi 'nascosti' tra le pareti – sotto forma di grate di ventilazione e mura abbattibili – a cui bisognerà sparare per avere accesso. Nei livelli ambientati all'esterno non ci sono laser da spegnere, ma toccherà fare sosta molto spesso ai distributori di gas refrigerante, onde evitare una fine orrenda

Complesso e divertente

Space Station 23 è un gioco più complicato da descrivere che da giocare, ma che a un'azione a metà strada tra Gauntlet e Alien Breed, aggiunge una buona dose di strategia e di esplorazione. Occorrono riflessi, colpo d'occhio e tanto, tanto autocontrollo per evitare sia di buttare via i proiettili (e i medikit), sia di raccoglierne troppi. Bisogna fare un po' di attenzione anche alle creature aliene, visto che non si possono freddare da troppo vicino, ma vanno affrontate ad almeno una "casella" di distanza, pena l'inevitabile contatto che impatterà sulla forza vitale.

Paolo Besser

La presenza di due nidi è sempre fastidiosa, perché ci costringe a fare lo slalom tra manciate di alieni tossici.

Alla fine di ciascun livello è possibile salvare il progresso e osservare quante risorse abbiamo raccolto.

Il terminale là in alto va rimesso in funzione, ma ci manca il floppy con cui farlo.

COMMODORE 64

Ci sono ottimi motivi per consigliare il download di questo gioco: è strutturato molto bene, è lungo il giusto e ha un livello di difficoltà calibrato alla perfezione, appetibile (e inizialmente amichevole) anche con i novellini, per poi diventare sempre più impegnativo col passare dei livelli. Non ci sono virtuosismi tecnici capaci di sfruttare l'hardware in modo inedito, ma è ricchissimo d'atmosfera: la grafica è molto leggibile e dettagliata, e i due brani usati per l'interno e per l'esterno fanno il loro dovere. Certo, le meccaniche di gioco alla fine sono sempre le stesse, ma non fanno in tempo a stancarci.

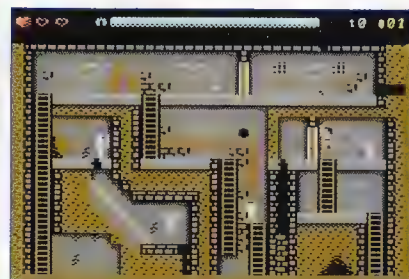
+ Appassionante e avvincente.
+ Tecnicamente ben fatto, senza esagerare.
- Un po' ripetitivo.

Commodore 64 ⇩ free 💾 € 29 📼 € 39
→ windigoproductions.itch.io/deathflood-dungeon-of-doom

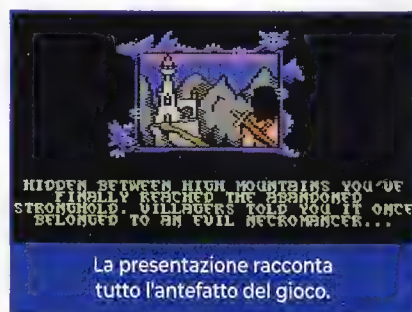
Narra la leggenda che, in un vecchio castello, si celi un immenso tesoro sepolto nelle cantine, capaci di estendersi per centinaia di metri sotto terra. L'edificio apparteneva a un folle necromante che, qualche secolo prima, si dilettava a terrorizzare il vicinato con le sue evocazioni demoniache. Orde di scheletri, zombi e creature non morte vagavano per le lande attigue commettendo ogni genere di atrocità e di barbarie, finché allo stregone non capitò un incidente mortale mentre preparava la carbonella per il barbecue. Chi mai sarà il prode avventuriero tanto scaltro quanto miserevolmente avido da sfidare la sorte, le trappole e soprattutto il fetore di decomposizione emanato dalle sordide creature che ancora infestano il tetro maniero? La scelta è vostra e avete due opzioni: o il solito barbaro lento e anabolizzato con i mutandoni di pelliccia di He-Man, o la più veloce ma debole amazzone con la tunica di Seneca; in ogni caso non riuscirete a mettere le mani sul tesoro ma vi

L'acqua rallenta tutti i movimenti.

ritroverete in guai seri, con l'esigenza di risalire velocemente tutti i livelli sotterranei del castello prima che l'acqua li sommerga. Il necromante, infatti, non solo aveva messo tutta la sua putrescente servitù a guardia del tesoro, ma aveva anche predisposto un geniale sistema antifurto che prevedeva la morte per annegamento di chiunque tentasse di rubarglielo. Nei panni dell'uno o dell'altra, quindi, non ci resta altro da fare che guadagnare l'uscita di ciascuno dei 19 livelli del gioco prima di affogare. I nostri eroi possono combattere, saltare, salire e scendere le scale. Possono anche trattenere il fiato per qualche tempo, qualora si trovassero nella

Sfuggire all'annegamento diventa a mano a mano più difficile.

Tutte quelle scale, per come sono realizzate, trasformano il livello in un incubo.

necessità di immergersi, ma in quel caso tutti i loro movimenti risulterebbero rallentati, così come il ritmo della piacevole musichetta d'accompagnamento. Deathflood colpisce per lo spettacolare effetto cromatico provocato dalla salita dell'acqua, ma le troppe indecisioni del sistema di controllo finiscono purtroppo per rovinare la festa. Agli amanti dei giochi impegnativi, tuttavia, potrebbe garbare lo stesso.

Paolo Besser

La presentazione racconta tutto l'antefatto del gioco.

COMMODORE 64

A volte capita che i game designer si concentrino così tanto su un particolare effetto scenico – in questo caso l'immersione di cose, spazi e persone – da non accorgersi di difetti macroscopici e oggettivi: la gestione delle scalinate è completamente sbagliata, il sistema di controllo basato sull'improvvisa accelerazione degli eroi è confusionario, i movimenti sono goffi e imprecisi e il risultato di tutto questo, purtroppo, è che un potenziale capolavoro dall'aspetto brillante e originale s'accartoccia su un gameplay poco più che mediocre. E gli tocca un voto sicuramente al di sotto delle aspettative.

+ Effetto scenico assicurato.
- Pessima gestione dei controlli.
- Un'occasione sprecata?

Hunger Games

La ballata dell'usignolo e del serpente

A otto anni di distanza dall'uscita di Hunger Games - Il Canto della Rivolta, il prossimo **22 novembre** siamo chiamati a tornare nel mondo distopico di *Panem*, questa volta però muniti di una macchina del tempo perché *Hunger Games - La ballata dell'usignolo* e del serpente non è un sequel delle avventure di Katniss, Peeta e Gale, bensì un corposo prequel che si concentra sull'ascesa al potere di quello che conosciamo come il dispotico *Presidente Snow*.
Sessant'anni prima, *Coriolanus Snow* è un giovane rampollo di una casata caduta in disgrazia che ha la possibilità di ribaltarne le sorti: viene scelto come mentore per il tributo del Distretto 12, Lucy Gray Baird, giovane ragazza che si rivelerà essere sveglia, intraprendente e pronta a combattere il sistema. Con il carisma di lei e l'astuzia di lui, proveranno a vincere la 10ª edizione degli Hunger Games in una sfida mortale che mostrerà al mondo chi tra i due è un serpente e chi un usignolo.
Per quanto possa risulta moralmente discutibile un film incentrato su quello che nella trilogia di Hunger Games è a tutti gli effetti un tiranno senza pietà, *Hunger Games - La ballata dell'usignolo* e del serpente è una finestra narrativa atta a stratificare la psicologia di un personaggio di cui ne conosciamo i connotati adulti, quelli che si sono calcificati nelle ossa attraverso gli anni, ma ogni storia, ogni decisione inizia il suo cammino con intenti diversi.
Il giovane Snow infatti alterna i suoi sogni di ambizione ai sentimenti verso la giovane ragazza, veicolando le sue abilità da manipolatore alla necessità e voglia di far vincere la giovane *Lucy Gray* così da ottemperare ai doveri della sua famiglia e anche ai suoi sentimenti. Ma se così non fosse? Ecco dunque che la bussola morale si muove senza puntare da nessuna parte.
Chi dice la verità?
Chi vuole la vittoria e chi la fama della propria casa?
Chi è davvero chi dice di essere e chi mente?

Distribuito al cinema da Notorious Pictures dal **22 novembre 2023**, Hunger Games - La ballata dell'usignolo e del serpente vede Tom Blyth nella parte del giovane *Coriolanus Snow*, criptico quanto sinistro, sguardo glaciale, mentre la giovane Lucy Gray è interpretata dalla lanciatissima e magnetica *Rachel Zegler*, di cui abbiamo già saggiato le spiccate doti recitative sia nel West Side Story di Spielberg che nel recente Shazam! Furia degli dei.
Alla regia non un nome qualunque, bensì *Francis Lawrence* che ha preso il franchise di Hunger Games in mano al suo secondo capitolo, La Ragazza di Fuoco, accompagnandolo verso vette gloriose al box-office mondiale, contribuendo in modo sostanziale al successo planetario delle trasposizioni cinematografiche di Hunger Games che, a oggi, vanta un risultato complessivo di quasi tre miliardi di dollari di incasso.
Il suo ritorno, dunque, solleva grande fiducia per la riuscita qualitativa di questo delicato e atteso prequel; la sua conoscenza del materiale lo porta in netto vantaggio artistico rispetto a qualunque altra scelta registica, con la consapevolezza che può solo che far bene alla riuscita di Hunger Games - La ballata dell'usignolo e del serpente.

Il cast

- Tom Blyth (Robin Hood di Ridley Scott) - Coriolanus Snow
- Rachel Zegler (West Side Story, Shazam! Furia degli dèi) - Lucy Gray Baird
- Viola Davis (The Suicide Squad, Le regole del delitto Perfetto) - Dr. Volumnia Gaul
- Peter Dinklage (Il Trono di Spade) - Casca Highbottom
- Josh Rivera (West Side Story) - Sejanus Plinth
- Jason Schwartzman (Grand Buda pest Hotel, Asteroid City) - Lucretius "Lucky" Flickerman
- Hunter Schafer (Euphoria) - Tigris Snow

Filmografia del regista Francis Lawrence

- Constantine (2005)
- Io sono leggenda (2007)
- Come l'acqua per gli elefanti (2011)
- Hunger Games: La ragazza di fuoco (2013)
- Hunger Games: Il canto della rivolta - Parte 1 (2014)
- Hunger Games: Il canto della rivolta - Parte 2 (2015)
- Red Sparrow (2018)
- Slumberland - Nel mondo dei sogni (2022)
- Hunger Games: La ballata dell'usignolo e del serpente (2023)

Ogni livello ha le proprie insidie. Qui siamo alle prese con dardi mortali.

Uno dei mestieri più amati del panorama videoludico a 8 bit è l'archeologo. Da Montezuma's Revenge a Spelunker, passando per i leggendari Rick Dangerous e Pitfall, quando indossiamo una giacca logora e un cappello polveroso già ci sentiamo Indiana Jones, altra icona di quell'epoca. Ed eccoci nuovamente nei panni di un intrepido esploratore pronto a razziare tesori in Cursed Tomb, frenetico action sliding puzzler il cui gameplay pare essersi ispirato alla serie Orbox, che riscosse un discreto successo ai tempi di Flash, anche se le origini di questo concept si perdono nella notte dei tempi. Siamo intrappolati in un labirinto, anzi in uno dei ben settantacinque piani della Tomba Maledetta, e dobbiamo guadagnare l'uscita entro un tempo limite molto stretto. Ogni mossa va ponderata con attenzione, poiché una volta scelta la direzione in cui spostarsi, il nostro eroe continuerà imperterrito a correre fino ad incontrare un muro contro il quale fermarsi, o una delle mille insidie mortali ben felici di sottrarci una preziosa vita. La via più breve, che siamo portati a percorrere incalzati dal countdown, non paga quasi mai, poiché la porta per il livello successivo si può aprire solo raccogliendo un determinato numero di gemme, alcune delle quali malignamente piazzate in luoghi che richiedono deviazioni o backtracking. Apparentemente nulla di nuovo, ma ciò che rende Cursed Tomb molto divertente, oltre alla sempreverde ambientazione, è un level design ottimamente realizzato, che aggiunge costantemente nuovi elementi quali spuntoni che fuoriescono dalle pareti, mostri di pattuglia, statue che sparano dardi, blocchi semovibili che possono ostacolarci o salvarci la vita, a seconda del nostro tempismo, e moltissime altre insidie che vi lascio il piacere di scoprire. In alcuni casi dobbiamo lanciarci in una sorta di Salto della Fede in quanto il punto di destinazione non è visibile nella schermata, ma è più un problema di risoluzione che di progettazione, e sono molto rari i casi in cui si muore non per imperizia ma perché proprio non si poteva prevedere cosa ci stava aspettando. Il sonoro incalzante ben accompagna l'azione, ciò che invece mi ha lasciato perplesso è lo sprite del protagonista, che ruota a seconda della direzione in cui si muove come se fosse in grado di correre in verticale sulle pareti. Avrei preferito una più classica rappresentazione top down, come Into the Eagle's Nest, ma è tutto così veloce che nessuno vi farà caso.

Emanuele Feronato

I teschi rilasciano fulmini a intermittenza, bisogna quindi calcolare bene i tempi.

I blocchi semoventi sono nostri alleati, ci permettono di non finire nella barriera elettrificata.

COMMODORE 64

Cursed Tomb lascia troppo poco spazio a improvvisazione e prontezza di riflessi per essere un action game, e troppo poco tempo alla pianificazione delle mosse per essere un puzzle game. L'ossimoro "action puzzle" funziona alla grande e concluderete la maggior parte dei livelli con solo un paio di secondi di scarto, consapevoli che ce l'avete fatta per miracolo e che se ci riprovaste altre dieci volte, il risultato sarebbe ben diverso. 75 livelli sono molti ma nessuno di questi è stato aggiunto per allungare il brodo, garantendo sempre un'ottima sfida grazie alla progressiva introduzione di nuovi pericoli.

+ Gameplay semplicissimo ma divertente.
+ Ottimo level design.
- Perché il personaggio principale si muove in quel modo?

90

Nel 1982 i videogiochi più belli si trovavano al bar, o nelle prime sale giochi. I sistemi domestici come l'Atari 2600 o l'Intellivision facevano tutto ciò che era nel loro potere per divertirci anche a casa, ma il meglio della tecnologia si poteva ammirare soltanto nei coin op, anche se a ben pensarci pure il "meglio" faticava a mettere insieme più di 8 o 16 colori sullo schermo contemporaneamente. Immaginate quindi quale meraviglia possa aver costituito, proprio in quell'anno, l'arrivo di Xevious: uno shooter a scorrimento verticale che, invece del solito cielo stellato, ci mostrava un panorama terrestre quasi credibile con erba, fiumi, edifici e foreste. Un po' più in là nel gioco facevano capolino perfino le linee di Nazca! La grafica era davvero pazzesca: se gli altri giochi cercavano di ammaliarci con nemici dai colori e dalle forme improbabili, Xevious ci fulminava con i suoi avversari pseudo-tridimensionali realizzati con diverse gradazioni di grigio, offrendo un look metallico capace di fare scuola e ispirare decine di game designer in futuro. Questa tardiva conversione per Amiga va a colmare una lacuna nella rosa di giochi disponibili per la piattaforma Commodore e risulta essere del tutto indistinguibile dal coin op originale, di cui è fondamentalmente una 'trascrizione': gli asset del gioco sono esattamente gli stessi, estratti dalle ROM dell'arcade di Namco, mentre le istruzioni originali per la CPU Z80 sono state convertite in codice Motorola 68000, un approccio che ha permesso una grande fedeltà ma che si paga in termini di risorse richieste. Non basta un A500 per giocare, occorrono le modalità video del chipset AGA e la frequenza maggiore della CPU 68020, per cui i programmatori Jean-Francois "Jotd" Fabre e Mark McDougall si sono concentrati solo sulla linea di computer Amiga più recente. C'è perfino la successiva versione 'enhanced' Super Xevious, ed entrambe si possono giocare anche con un trainer attivabile all'inizio.

Paolo Besser

Non mancano neanche i difetti originali, come certe aree grigie sullo sfondo.

Le linee di Nazca fanno la loro porca figura anche in questo gioco!

Questi nemici parano i colpi e sono indistruttibili.

AMIGA AGA

Di Xevious si può dire tutto, tranne che non fosse impegnativo e, come prevedibile, questo porting 1:1 dal coin op e dalla successiva edizione Super non lesinano con la difficoltà. Chi amava la follia questi due mitici shooter, dunque, oggi ha un'opzione diversa dal MAME per giocarli, con tutti i loro pregi e i loro difetti immutati nel tempo. In questo caso però ci sono anche i trainer, ma che senso avrebbe usarli? Xevious non finiva mai, riproponendo la stessa serie di ambientazioni all'infinito.

+ Identico ai coin op.
+ Un gioco che ha fatto la storia.
- Era pensato per far scialacquare monetine, e si vede.

78

ALIENS NEOPLASMA

REVIEW RETROTGM PRESS START

● Spectrum 128k/NEXT ⇩ free ■ € 25
➔ zxonline.net/game/alien-game

Anno 2169, l'astronave Achilles è in viaggio già da 28 mesi, con la missione di portare campioni raccolti su LV-426 – esatto, proprio il satellite Acheron della saga Alien – sulla Terra. Una volta nei pressi del nostro pianeta natale, il luogotenente Ashley Smith, ufficiale medico di bordo, viene svegliato dall'ipersonno, e si accorge subito che c'è qualcosa che non va. Macchie di sangue ovunque. Nessuna traccia del resto dell'equipaggio e dei coloni che si trovavano a bordo. Nemmeno il tempo di salire una scala, ed ecco sbucare un facehugger. Ora è tutto più chiaro. Per un motivo che scopriremo durante il gioco, che comprende anche due finali distinti, l'Achilles è in mano agli xenomorfi e dovremo ripristinare l'ordine. Come il titolo suggerisce, Aliens: Neoplasma è ambientato nel lore ideato da Ridley Scott, ma non riprende nessuna delle pellicole, raccontando una storia inedita. Si tratta di un multiroom action adventure dalla notevole cura tecnica, con sprite grandi e ben animati, e una buona transizione con scrolling tra una schermata e l'altra. Corridoio dopo corridoio dobbiamo riattivare terminali, sbloccare porte, rifornirci di proiettili e granate, la cui fisica vi lascerà esterrefatti, e sterminare alieni su alieni, prestando attenzione anche a vari pericoli ambientali quali turbine in movimento e tubature che perdono gas o altri liquidi nocivi. Nonostante disponiamo di una barra di punti vita, basta un solo contatto con un alieno adulto per spedirci al Creatore. Più magnanimi, ma anche più difficili da colpire, i facehugger, che prosciugano la nostra energia molto velocemente ma almeno non istantaneamente. Ashley può anche saltare, accucciarsi e provare a scrollarsi i mostriciattoli di dosso. Se la versione per ZX a 128k è già molto godibile, è sullo Spectrum che Next Aliens: Neoplasma impartisce lezioni di grafica e gameplay, arrivando a essere comparabile con qualche titolo indie sci-fi in pixel art che ogni tanto fa capolino su Steam. Una caratteristica che ho molto apprezzato è la gestione hitscan del fucile: quando spariamo, se il bersaglio è nella nostra linea di fuoco, viene immediatamente colpito, senza vedere blocchetti di pixel raffiguranti proiettili viaggiare per lo schermo. In questo contesto aumenta il realismo, mantenendo la sensazione di far male ai mostri. Purtroppo quando respawniamo in seguito alla morte non ci vengono ricaricate le scorte di munizioni, e questo rappresenta un problema, soprattutto con le granate, quando dobbiamo aprirci la strada ma non abbiamo più i mezzi per farlo, costringendoci a un lungo backtracking verso l'armeria più vicina. Ma va bene, basta non farsi uccidere, problema risolto.

Emanuele Feronato

La nuova versione per Spectrum Next è davvero superlativa! Aggiungete un punto o due al voto finale.

Dietro quella porta, un facehugger è pronto ad attaccare.

Qualcosa mi dice che è meglio non scendere disarmati

SPECTRUM

Voglio dirlo! Voglio dirlo! Escono dalle fottute pareti! Aliens: Neoplasma è il gioco che vorrei aver potuto caricare una volta tornato a casa dopo aver visto al cinema Aliens - Scontro finale. Senza nulla togliere a Aliens: The Computer Game di Electric Dreams, che ho amato, siamo di fronte al miglior gioco con gli xenomorfi, e ad uno dei più interessanti videogame con ambientazione sci-fi mai usciti per Spectrum. Tralasciando la versione Next, della quale gli hater diranno "capaci tutti su quella macchina", raramente sul gioiellino di casa Sinclair sprite così grossi sono stati accompagnati da un gameplay così interessante.

+ Il miglior gioco di Alien sugli 8 bit.
+ Tecnicamente eccellente.
- Qualche backtracking di troppo.

91

● Commodore 64 | Estate 2023 | Vers. Preliminare

→ zzapto.link/snk-vs-capcom

Sono passati quasi venticinque anni, ma il match del millennio è in dirittura di arrivo anche sul fido Commodore 64, per giunta ad opera di un italiano. Gianluca "RetroGL" Alberico si è infatti cimentato in un adattamento "impossibile", declinando sapientemente sull'immortale biscottone il miglior picchiaduro per Neo Geo Pocket Color, uscito nel lontano 1999 come coronazione dell'atavica rivalità tra SNK e Capcom e programmato dalla DIMPS di Takashi Nishiyama in stato di grazia. Speravamo di recensirlo in questo numero, ma l'autore è al momento impegnato a migliorare il gioco e correggere gli ultimi bug. Una cosa però è certa: quello che abbiamo tra le mani si qualifica senza dubbio come il miglior gioco di combattimento mai apparso sui computer a otto e sedici (sissignore) bit occidentali, tranquillamente in grado di mandare in pensione un termine di paragone ritenuto immortale come l'inossidabile IK+. SNK vs Capcom gioca del resto in una categoria differente, presentandosi come un esponente del genere assai più moderno del classico di Archer macLean, con ben sedici personaggi selezionabili strapieni di mosse speciali, super e meccaniche capaci di donare agli scontri un dinamismo che mai avremmo sognato sul computer beige, come spezza guardia e counter. Nulla è stato trascurato, compreso l'uso di joystick a due tasti (ma con uno si gioca ugualmente benone) e un'intelligenza artificiale sufficientemente scaltra da rendere ogni partita differente. Quest'ultima è stata migliorata nell'ultima beta in nostro possesso, che aggiunge all'arsenale dei lottatori strumenti importanti come la parata aerea e migliora il tempo necessario agli input dei personaggi "a caricamento" come Leona e Guile; a tal proposito, è davvero degno di nota l'inclusione di volti come Wolfgang Krauser e Andy Bogard, assenti nel gioco originale e ricalcati sugli sprite apparsi nel contemporaneo Fatal Fury First Contact di Yumekobo, un'iniziativa che denota il desiderio da parte dell'autore di raggiungere il miglior risultato possibile. Non sappiamo ancora quando uscirà la versione definitiva, ma una cosa è certa: dalle parti di TGM stiamo già iniziando a lucidare la medaglia d'oro.

Danilo Dellafranca

Alcuni stage, come quello di Dotombori, sono stati completamente reimmaginati.

Andy si trova perfettamente a suo agio col resto del cast.

Ogni personaggio ha due colorazioni per scontri tra dopperlganger.

L'ultima beta ha reso più giocabili personaggi a caricamento come Vega.

È tempo di tornare a fare un po' di sana mitologia nel mondo dei videogiochi. Non che la materia ci sia mancata, in tutti questi anni, ma quando si presenta all'orizzonte una bella lotta tra il bene e il male, tra i jedi e i sith, tra i redattori di TGM e il tempo di scrivere gli articoli – insomma, avete capito la metafora – ricorrere ai miti è sempre un modo semplice ed efficace per portarsi a casa la trama di un videogame. In questo caso parliamo dell'eterna lotta tra i Guardiani e i Predatori, due caste segrete che stanno giocando una partita mortale a nascondino fin dall'inizio dei tempi. Fin ora, nessuna delle due è riuscita a sconfiggere l'altra, e questo ha garantito quel minimo di equilibrio in grado di non fare sprofondare la Terra nel caos, ma la cosa potrebbe prestissimo cambiare. Tutti i Guardiani sono stati imprigionati dai Predoni e la povera Seraphima è l'ultima superstite: qualora dovesse soccombere come tutti gli altri (è una variante del nascondino piuttosto violenta), il mondo sarebbe alla mercé dei terribili Predoni, che non si farebbero scrupolo alcuno a soggiogare l'umanità e a fare coriandoli della loro civiltà. La nostra eroina – come da tradizione della software house russa – è una slanciata modella vestita con top, minigonna, tacco 12 e ali da cherubino, impugna due grosse pistole ereditate da papà Angelo e può correre, saltare e arrampicarsi sulle piattaforme disposte nelle aree di gioco diverse per ambientazione, epoca storica e tipologia di nemici, ma unite tra loro da una serie di portali. Fra nemici da abbattere, meccanismi da azionare, oggetti da raccogliere e personaggi con cui dialogare, Seraphima si prospetta come uno degli action-platformer più spettacolari di sempre per la piattaforma Sinclair, ed è già possibile giocarne la versione preliminare che partecipa alla competizione Yandex Retro Games Battle di quest'anno (rgb.yandex.ru). Il personaggio principale e i suoi avversari hanno dimensioni notevoli per un gioco a 8 bit: per quanto sia chiaro dalle forme e dai colori, si fa davvero fatica a credere che tutto questo giri su uno Spectrum 128K, senza parlare poi della colonna sonora e del parlato digitalizzato. Abbiamo contattato gli Zosya e ci hanno confermato che l'edizione finale del gioco sarà ampliata: avrà più ambienti, più armi, più dialoghi e più finali. Dovrebbe essere pronta dopo l'estate, sebbene non sia chiaro se, come e quando il gioco potrà essere venduto anche oltre i confini russi. L'edizione che partecipa al Yandex, invece, è del tutto gratuita e scaricabile liberamente.

Paolo Besser

Eroina e nemici hanno dimensioni davvero notevoli!

Narra una leggenda che tutti i giocatori debbano esaltarsi per i robot bipedi.

A volte Seraphima si mette in posa plastica. Come in questo caso...

Spara Seraphima! Uccidi tutti i Predatori!

FOXY LADY

Un po' Rygar, un po' Thundercats di Elite: Vixen fatica a trovare un'identità.

Facciamo un esercizio di memoria: è il settembre 1988 e dio solo sa quanto siete felici. L'estate è agli sgoccioli e la scuola incombe, ma fortunatamente questo vuol dire anche che a breve potrete dedicare più tempo ai videogiochi, liberi da scomodi impegni sociali da consumare tra afa e sabbia. In edicola comprate il primo numero di The Games Machine e, saltando bellamente le pagine riservate alla pubblicità, vi trovate davanti al sommario e a un doppio editoriale, ché la rivista nuova ha richiesto evidentemente un tributo di sangue non indifferente. Mentre leggete quelle righe pregne di fatica e commozione scrutate qualcosa che cattura la vostra attenzione: presto ora, ditemi qual è il primo gioco che vedete. Quale schermata vi introduce nel magico mondo del magazine che – incredibile dictu – è ancora con voi nel 2023? In realtà le foto sono due, ma solo una si riferisce a un titolo effettivamente recensito nelle pagine che seguiranno; l'altra immortala il misconosciuto Verminator, colorato gioco di piattaforme destinato al solo Atari ST che si paleserà invece tra le anteprime.

Dalla terza pagina del Sun alla copertina di Your Sinclair il passo è breve.

Hey bellezza, dov'è che ti ho già vista?

Il titolo che ci interessa è Vixen, scritto per Martech dai ragazzi di Intelligent Design, e la foto che fa capolino tra quelle pagine ritrae la protagonista in carne e ossa tra una manciata di felci che dovrebbero rappresentare una giungla, visione invero abbastanza kitsch già allora. Lei è Corinne Russel, una cosiddetta "ragazza da terza pagina". Trattasi di un'usanza introdotta dal The Sun che, dal 1969, era solito pubblicare tra le prime pagine foto di avvenenti fanciulle a seno scoperto; un rito sessista, lo definirebbe qualcuno, tuttavia complice nel cementare la fama di giunoniche modelle quali Maria Whittaker o Samantha Fox. Ecco, la nostra Vixen in un certo senso ha parecchio da spartire con le volpi, giacché la storia la vuole allevata dagli astuti canidi mentre il mondo piomba senza chissà quale motivo tra le grinfie di una tribù di dinosauri. Quindi, armata di frusta, si trova catapultata all'interno di un clone del Rygar tra nemici e piattaforme; laddove la cadenza del capolavoro Tecmo era perfettamente ritmata tra salti e combattimenti, Vixen adotta invece un incedere più rilassato, lento e noioso. Il suo tratto distintivo però si nasconde nel bonus stage, che attende tra un livello e l'altro quei giocatori che riusciranno a raccogliere sufficienti teste di volpe: soddisfatto il fatidico requisito, la fanciulla si trasformerà nello scaltro animale per fare incetta di punti, uno spettacolo che lasciava allora di stucco grazie a un'animazione incredibilmente fluida. A questo punto non dovrebbe stupirvi il fatto che il gioco venne commercializzato in Germania con l'azzeccatissimo nome She-Fox.

Pane e volpe

Di per sé Vixen resta un'esperienza dimenticabile, tanto che addirittura il mediocre Northstar di Gremlin gli è superiore nell'arte di imitare Rygar, ciononostante risulta curioso quanto fosse importante nei piani di Martech, che arrivò a includere un poster nella confezione e a scomodare i sedici colori della scheda EGA – un lusso da nababbi nel 1988 – nella versione DOS. Addirittura quella Spectrum presenta ben tre caricamenti, ognuno adibito a un crescente livello di difficoltà, mentre le neonate declinazioni a sedici bit adottano gradienti dalle cangianti tinte per ravviare il fondale, altrove nero come la pece. Tutto molto bello, ma capire cosa ci facesse tra le primissime pagine della storia di TGM resta comunque un'incognita, anche alla luce del poco lusinghiero 61 di globale portato a casa. Probabilmente quel volpone (aridaje!) di BDB avrà pensato di far leva sulle nostre pulsioni giovanili per mostrarci quello che potevano davvero fare questi costosi computer a sedici bit: in fondo a chi servono Defender of the Crown e Marble Madness, quando l'alternativa è una schermata di caricamento che mostra la bella Corinne digitalizzata? Mai scommettere contro il buon Bonaventura.

Danilo Dellafrana

La trasformazione in volpe su C64.

UN GIOCO DI **ANDREA ANGIOLINO**
PER **2 GIOCATORI** • ETÀ: **8+** • DURATA: **15 MINUTI**

Conquistate la copertina di TGM! Avete a disposizione 30 giorni e 30 notti di duro lavoro, dovrete proporre i vostri giochi da recensire superando 6 tappe: la follia computazionale del Pastore, la maniaca dei soulslike Erica "Moory", il sommo del retrogaming Danilo "Dan Hero", le tecnologie spazio-temporali del Paolone Besser, la decisione sulla coverstory di Mario "Second Variety" e, infine, l'Ok finale dall'editore Oscar. E no, i numeri affibbiati ai giochi non hanno un significato qualitativo, anzi, ogni valore può essere buono per superare una postazione PC dei veterani. Buona fortuna!

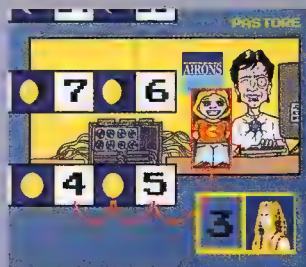
Ecco le vostre proposte, chiamate Carte Gioco:

1 • Roguelite/metroidvania (cit. Dead Cells)
2 • Shooter (cit. DooM)
3 • Strategia (cit. Pharaoh)
4 • Avventura dinamica (cit. Monkey Island)
5 • Puzzle game (cit. Tetris)
6 • Sportivo (cit. F1)
7 • Survival horror (cit. Resident Evil)
8 • AAA open world (cit. Red Dead Redemption)

PREPARAZIONE

Aprite la plancia sul tavolo. Ritagliate i segnalini Redattore, piegateli e metteteli in piedi sulla casella **Sala Giochi**: un giocatore ha il blu, l'avversario ha il giallo. Ritagliate le Carte Gioco: ogni giocatore prende le 8 del proprio colore.

COME SI GIOCA

Si gioca a turno, iniziando dal giocatore più giovane. Quando tocca a te, scegli una Carta Gioco e mettila nello spazio **Proposta Gioco,** ce n'è una per ciascun giocatore, posizionate in alto e in basso nella plancia, del colore corrispondente ai due contendenti. Fai avanzare il segnalino Redattore di quel numero di caselle, dalla casella in cui ti trovi in direzione della casella **Oscar** (**attenzione: sia i valori numerici, sia le notti, sia le postazioni PC dei redattori veterani contano come caselle**).

Il giocatore si trova su 4, gioca una Carta Gioco 3 e termina il suo movimento sulla postazione di Pastore.

Ci sono delle regole da rispettare:

- Non si può scegliere la stessa Carta Gioco che è nello spazio Proposta Gioco dell'avversario, né quello che sommato ad esso dà un totale di 9. Per esempio, se il tuo avversario ha giocato il 3 tu non puoi giocare né il 3 (l'ha appena usato il tuo avversario) né il 6 (perché 3 + 6 = 9).
- Per superare una **Postazione PC** dei redattori di TGM senza fermarvisi occorre superarla di tante caselle quante sono quelle che al momento mancano: se un giocatore è a 14, per scavalcare la casella Dan Hero-15/Notte (cui mancano 3 caselle) occorre usare La Carta Gioco 6, superando così Dan Hero di altre 3 caselle e arrivando alla 17. Puoi anche usare le Carte Gioco 1 o 2 e limitarti ad avvicinarti alla Postazione. Quindi in questo caso a parte il 6 ti è vietato usare carte dal 4 in su.
- In alternativa si può giocare il valore esatto che ci distanzia dalla Postazione PC e fermarsi lì, ma al turno dopo va usata la stessa Carta Gioco: se dalla casella 14 uso la Carta Gioco 3 e mi fermo da Dan Hero, il turno dopo devo di nuovo muovere con la Carta Gioco 3.

Chi non può rispettare questi limiti salta il turno (non puoi superare una Postazione PC come se fosse una casella qualunque), ma chi ha la possibilità di muovere deve farlo!

VITTORIA

Vince chi arriva per primo alla casella Oscar dopo aver completato tutto il percorso della plancia. Attenzione: la casella dell'editore Oscar va raggiunta esattamente, altrimenti si rimbalza e si torna indietro! Per esempio, se ti trovi alla casella 29 e usi la Carta Gioco 5, avanzi di 3 fino a Oscar e poi torni indietro di 2 caselle, fino alla 29/Notte. Si può rimbalzare una volta sola: chi rimbalza una seconda volta perde la partita e assegna la vittoria all'avversario!

Regola per esperti!

Dopo aver fatto qualche partita diventerai più bravo e potrai introdurre una nuova regola per esperti, che rende il gioco molto più divertente!
Se il tuo avversario è su una Postazione PC dei veterani e tu no, oppure ha già superato Mario (casella 25/notte) e tu ancora no, hai un vantaggio: puoi usare qualsiasi Carta Gioco senza limitazioni! Per esempio, se il tuo avversario è a Pastore/Notte e nel suo spazio Proposta Gioco c'è il 4, tu puoi usare sia il 4 che il 5 (normalmente non lo potresti fare: il 4 perché si trova già nello spazio Proposta Gioco dell'avversario, il 5 perché, sommato al suo cartoncino, darebbe 9). Così bloccherai il redattore nemico che, dovendo seguire le regole normali, non potrà usare la stessa Carta Gioco già presente nel tuo spazio Proposta, né la Carta Gioco che sommato a essa dia 9. Puoi utilizzare le stesse due Carte Gioco, alternandole, per continuare a tenere bloccato il tuo avversario, ma ricorda che la regola per esperti comporta una limitazione: contrariamente al solito, in questo caso non puoi usare la stessa Carta Gioco due volte di fila!

CREDITI
UN GIOCO DI: ANDREA ANGIOLINO ✱ ILLUSTRAZIONI: MARIO BACCIGALUPI

REVIEW

UN PIANETA DA SALVARE

Una cinematic adventure presentata un paio di anni fa, Summer Game Fest del 2021, da un team svedese al suo esordio. Fossero tutte così le opere prime...

di **Nicholas "Puji" Mercurio**

R*esta.* Per qualcuno è solo una parola, ma per Murphy, la protagonista di Interstellar diretto da Christopher Nolan, resta l'unica ancora di salvezza su cui aggrapparsi per evitare la rassegnazione. Planet of Lana fa della speranza il suo punto di forza, coinvolgendo in modo intimo, genuino e particolareggiato le emozioni umane. Cosa accadrebbe se il mondo venisse conquistato da una forza aliena proveniente dallo Spazio profondo in cerca di una nuova dimora? Se prima pensavo che fossero gli xenomorfi al primo posto della catena alimentare dell'Universo, non avevo ancora fatto i conti con le creature meccanizzate provenienti dall'ignoto nemiche della vita e della pace, pronte a tutto pur di impossessarsi del potere assoluto e di una realtà in cui esercitarlo senza alcun freno. La storia di Lana ha inizio da qui, da una promessa infrangibile e da un'amicizia.

DUE AMICI, UN PIANETA DA SALVARE

Planet of Lana si apre con questo scenario da favola, gettando sin da subito in un'atmosfera che potrebbe ricordare a molti giocatori i luoghi del proprio cuore. Lana è una bambina orfana che ogni giorno osserva il cielo azzurro per trovare le risposte alle sue domande nelle nuvole, immaginandosi in posti avventurosi. Ogni giorno va a trovare la sua mamma e il suo papà, a cui voleva un grande bene, e che le hanno insegnato a meravigliarsi delle piccole cose, soprattutto di quelle ininfluenti, che però spingono a creare legami indissolubili. L'amicizia con un ragazzino, di cui urla il nome in una lingua poco chiara, è alla base del canovaccio narrativo da cui parte l'intera storia di Planet of Lana. Al villaggio era un giorno tranquillo, uno di quelli che si ricorda per la pesca abbondante e per la cuoca irascibile che non ha voglia di cucinare alcunché. Un giorno che poteva essere come tanti altri, ma il fato non era d'accordo. Un boato, un rumore assordante proveniente dall'altra parte del pianeta, udibile da qualunque angolo della palla sferica che ruota attorno a una stella di grandi dimensioni, come la nostra Terra. Lana alza lo sguardo al cielo, spaventata e incredula. Strane creature e macchine che sembrano uscite da La Guerra dei Mondi compaiono improvvisamente, pronte a seminare panico e distruzione. Rapiscono il suo amico ben prima che lei possa fare qualunque cosa, ma non può lasciarlo: deve trovarlo e salvarlo, anche a rischio della sua vita. La storia inizia con la sua fuga finché non incontra Mui, un piccolo esserino dotato di grandi poteri e un'anima buona. Non ha idea che quella sarà la nascita di una nuova amicizia indissolubile. Planet of Lana, a differenza di altre produzioni, non segue la necessità di spiegare tutto quanto: preferisce mostrare e far provare diverse emozioni al giocatore con una regia che si concentra unicamente sull'aspetto visivo. Ogni passaggio, infatti, è da interpretare attraverso le parole incomprensibili di Lana nei riguardi di Mui, come se la storia non avesse alcun bisogno di essere raccontata per essere compresa fino in fondo, tramutando il giocatore in un membro aggiunto di questo sgangherato duo. È una forma di scrittura efficace e vincente, poiché ogni area diventa un libro da sfogliare in cui si impara qualcosa sull'amicizia, l'amore, la perdita e la meraviglia che un mondo del genere può donare a chiunque sia disposto ad accettarlo. Ben poche esperienze possono contare su un'impalcatura narrativa del genere, sorretta da una trama originalissima e per nulla scontata che si scopre man mano che si avanza. Anche se non sapevo chi fossero gli alieni, l'ho compreso guardando le illustrazioni rupestri all'interno di grotte antiche realizzate dagli antenati di Lana. Se da una parte il racconto si basa sull'amicizia di Lana e Mui, dall'altra c'è la conoscenza. Hanno paura l'uno

> A DIFFERENZA DI ALTRE PRODUZIONI, NON SENTE LA NECESSITÀ DI SPIEGARE TUTTO QUANTO

Una temibile sfera che non promette nulla di buono...

Sì, ci saranno anche fasi stealth particolarmente coinvolgenti.

LA REGIA, IL GAMEPLAY, LA DIREZIONE ARTISTICA E LE MUSICHE ESEGUONO ALLA PERFEZIONE UN CANTO CHE NON STONA MAI

dell'altra. Si comprendono quasi subito, però, perché entrambi stanno perdendo una casa e degli affetti importanti.

MAGIA INESAURIBILE

Prima che pensiate di essere davanti all'ennesimo Metroidvania, al classico roguelike o a uno sparatutto, sappiate che Planet of Lana è un'avventura bidimensionale con fasi platform ed enigmi ambientali. Oltre a sorprendere e a meravigliare per il suo racconto travolgente e commovente, la struttura di gioco si fonda su elementi tanto classici quanto ben implementati al suo interno, proposti con estrema fluidità e leggerezza. Lana salta, può abbassarsi per superare ostacoli altrimenti invalicabili e aggrapparsi a liane e corde per raggiungere luoghi sopraelevati. Disseminati per i vari livelli si trovano gli enigmi ambientali, il vero fiore all'occhiello della produzione svedese. Alcuni sono semplici da superare, mentre altri richiederanno tempo. La loro risoluzione non vedrà protagonista solo la ragazzina, bensì anche Mui grazie ai poteri magici che gli consentono di muovere delle creature e creare dei ponti utili a Lana per arrivare a un computer, adoperabile per togliere la corrente o per muovere i droni nemici. Alcuni di essi pattuglieranno le zone in cerca di sopravvissuti, mentre altri saranno da evitare nascondendosi nell'erba alta. C'è una cosa da sottolineare: ogni enigma è diverso, con una varietà sorprendente. Essendo piccola, debole e spaventata, Lana non è in grado di combattere, però è capace di chiedere a Mui di saltare da una parte all'altra, strappare un cavo per permetterle di raggiungere un ponte e così via, fino alla prossima zona da esplorare. Sebbene si tratti di una struttura ludica classica, Wishfully ha saputo coniugare ed equilibrare ogni suo aspetto presentando un'opera ben confezionata, precisa e priva di difetti. Durante le otto ore necessarie a raccogliere le varie mappe sparse qua e là, non ho avvertito pesantezza e neppure noia, ma solo tanta curiosità. Ho continuato il mio cammino facendomi completamente avvolgere da un'atmosfera e un contesto da sogno. La regia, il mero gameplay, la direzione artistica e le musiche eseguono alla perfezione un canto che non stona.

Scappare per non essere assorbiti o, nel peggiore dei casi, catturati e uccisi.
HEART FROM OUTER SPACE

L'esperienza, una volta conclusa, potrebbe farvi riflettere intensamente sul senso della vita, su cosa lega una persona a un'altra, sul perché esiste la sofferenza e sulla parola "Resta", che in Planet of Lana assume un significato personale, intimo e d'impatto. La magia esiste, è presente, è tra di noi e nasce da un'amicizia tra una bambina e una creaturina spaventata alla ricerca della sua pace. È una favola che arriva dall'Universo per coinvolgere gli esseri umani, e per mostrare che c'è qualcosa di bello fra gli astri. E a volte è davanti a noi.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Wishfully / Thunderful Publishing
Prezzo € 19,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Cinematic adventure, avventura puzzle-platform
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160. Tutto ottimo, non abbiamo trovato alcun genere di problema in un'esperienza già ottima di per sé. Nessun bug, nessuna compenetrazione o nota stonata. Tutto liscio come l'olio.

PRO
- Intensa favola sci-fi
- Struttura ludica coinvolgente
- Tematiche delicate ben poste

CONTRO
- Approfondire il mondo di gioco avrebbe giovato

COMMENTO
Planet of Lana è un videogioco commovente, delicato e potente sotto ogni punto di vista. È ben equilibrato, denso, carico di emozioni e tratteggiato da una scrittura tutta da interpretare, in cui nulla viene raccontato per caso ma ogni particolarità è mostrata con intensità e profondità, mettendo il giocatore al centro dell'evoluzione narrativa. Gli enigmi ambientali, sorretti da scenari da sogno, coinvolgono e intrattengono, così come l'intera direzione artistica, che si presenta come un quadro in continuo movimento ricco di dettagli e colori. Insomma, Planet of Lana vi emozionerà e non vi lascerà andare senza prima avervi travolto: sarà una storia che adorerete, che vi farà piangere e che vi terrà con il fiato sospeso fino alla fine.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

VERSO IL **TITOLO IRIDATO**

Dopo un anno di transizione, la Formula 1 di Codemasters torna in grande spolvero. Molti i contenuti, tra cui il secondo capitolo della campagna Braking Point.

di **Daniele "Alteridan" Dolce**

Se il precedente è stato un capitolo di passaggio, dovuto principalmente alla necessità di modificare l'intero impianto per far fronte alle modifiche regolamentari del massimo campionato automobilistico, quello di quest'anno è un videogioco che va ad aggiungere parecchia sostanza allo scheletro costruito nel recente passato. Il risultato è un prodotto con moltissima carne a fuoco, tant'è che accanto alla classica modalità carriera vediamo non solo il ritorno della campagna dal taglio pseudo-documentaristico Braking Point, ma anche lo sfaccettato F1 World. Quest'ultimo è un modo alternativo di immergersi nel mondo della Formula 1 che implementa alcune delle meccaniche tipiche di certi "game as a service".

LE MOLTE FACCE DI F1 23

Andiamo con ordine. Braking Point riprende la storia lì dove l'avevamo lasciata l'ultima volta: dopo aver dimostrato di che pasta sia fatto, l'astro nascente Aiden Jackson ha firmato un contratto con la neonata Konnersport Racing, la fittizia undicesima scuderia che punterà a farsi un nome nel circus. La campagna racconta la storia delle personalità che gravitano attorno alla scuderia nell'arco di due stagioni, 2022 e 2023, con uno stile che strizza l'occhio alla serie Drive to Survive. Va detto che, proprio come la serie Netflix, Braking Point si prende un bel po' di licenze che a un appassionato di Formula 1 potrebbero far storcere il naso. Per esempio non si capisce per quale motivo si corra prima a Imola, poi giustamente a Barcellona e poi si torni a Baku alterando di fatto il calendario ufficiale del campionato. Al di là di questi errori grossolani, la campagna ha un buon ritmo e propone una selezione di eventi con tanto di obiettivi opzionali e sequenze scriptate, anche se a volte queste risultano piuttosto telefonate. Purtroppo alcune tematiche come la disabilità e la parità di genere sono trattate con leggerezza, tant'è che si ha l'impressione che chi ha scritto la sceneggiatura abbia voluto mettere una spunta su quante più caselle possibili di una fantomatica checklist dell'inclusività: ne risulta una tokenizzazione di tali argomenti a tratti stucchevole. D'altro canto, la vera novità degna di nota rischia di essere F1 World. Si tratta di un hub che permette di vivere la Formula 1 virtuale in un modo del tutto inedito. Accanto

> BREAKING POINT SI PRENDE UN BEL PO' DI LICENZE "POETICHE"

alle classiche modalità di gioco che comprendono la possibilità di affrontare singoli Gran Premi o una selezione personalizzata di corse, con tanto di regole customizzate, troviamo anche sfide giornaliere e settimanali, contenuti stagionali, nonché un sistema di progressione con loot casuale ottenuto come ricompensa dopo ogni evento. Entrando nel garage, infatti, possiamo equipaggiare nuovi pezzi sulla monoposto che forniscono bonus di vario genere, come un minor degrado delle gomme o una maggiore efficienza aerodinamica. Insomma, il "modello Diablo" applicato alla F1. La vettura così costruita può essere utilizzata per partecipare a eventi single player e multiplayer, dunque è necessario trovare il giusto equilibrio tra le componenti per avvantaggiarsi in pista e strappare la vittoria agli avversari.

PUNTO DI CORDA

Al di là di queste novità, alcune più gradite di altre, sotto il cofano F1 23 è di fatto una versione potenziata dell'edizione precedente. Lo studio britannico ha apportato alcuni aggiustamenti al modello di guida e alla fisica delle monoposto, modifiche che si notano soprattutto nel comportamento in curva delle vetture, ora più prevedibili

Il circuito cittadino di Las Vegas è una delle novità di questa stagione.

Hulkemberg sul podio e per giunta primo. Maledizione interrotta?

su Sky Italia e dobbiamo tenerceli. Personalmente ho deciso di impostare il gioco in lingua inglese così da avere la telecronaca di David "Crofty" Croft e Anthony Davidson di Sky UK, tuttavia ho riscontrato le solite inesattezze e incongruenze che ormai ci trasciniamo da anni, per esempio i commentatori che indicano come "driver of the day" un pilota fuori dalla top ten che ha perso molte posizioni rispetto alla partenza. Nulla di grave, ma dopo diverse edizioni sarebbe il caso di intervenire.

in fase di frenata e sterzata. Si nota anche un migliore controllo sul bagnato, sebbene resti ancora molto facile – giustamente – andare lunghi causa aquaplaning. Non lo dico certo per esperienza, sia chiaro, d'altronde non è mai successo che sia uscito di pista dopo aver imboccato male la Raidillon sotto la pioggia battente. Mettendo da parte le battute, gli sviluppatori hanno poi introdotto altre due aggiunte degne di nota. Quella a mio avviso più gradita è

NON MANCANO AGGIUSTAMENTI AL MODELLO DI GUIDA E ALLA FISICA DELLE MONOPOSTO

la possibilità di impostare il 35% della durata massima di un Gran Premio come lunghezza dell'evento. Si tratta di un buon compromesso tra i già esistenti 25% e 50%, adatto soprattutto quando non si ha il tempo di godersi una corsa intera (o metà) ma si vuole comunque affrontare una gara della durata di circa mezz'ora con tutte le variabili del caso, tra cui il cambio gomme durante il pit-stop. La seconda novità riguarda il ritorno della bandiera rossa, che sospende la sessione nel caso in cui non sia più possibile continuare la corsa, congelando le posizioni e facendo ritornare tutte le monoposto ai box. Così come accade in caso di safety car (o virtual safety car), anche con la bandiera rossa bisogna elaborare una nuova strategia per cercare di avvantaggiarsi il più possibile e provare a guadagnare terreno alla ripartenza. In chiusura, ancora una volta devo segnalare la presenza degli insopportabili Vanzini e Valsecchi per la telecronaca. C'è davvero poco da fare su questo aspetto, d'altronde sono i commentatori ufficiali della Formula 1

Completando gli obiettivi opzionali in Braking Point si ottengono ricompense aggiuntive.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Codemasters / Electronic Arts
Prezzo € 69,99
Multiplayer Competitivo online
Localizzazione Completo
Genere Simulazione, racing game
PEGI 3+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD + Meta Quest 2 PC VR

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Per quel che ci riguarda ci facciamo spesso bastare il full HD nei racing game, se il prezzo è la fluidità, ma F1 23 è ben scalabile e ottimizzato. Mario l'ha provato anche in VR, l'esperienza è davvero buona, peccato sia un schiappa e vada a sbattere ovunque.

PRO
- Migliora il gioco precedente
- F1 World è un'aggiunta interessante
- Molti contenuti

CONTRO
- Qualche leggerezza di troppo in Breaking Point
- Ancora problemi con la telecronaca

COMMENTO
F1 23 migliora ed espande quasi tutto quello che si poteva migliorare del precedente capitolo, dal modello di guida alla fisica delle monoposto, passando dalle modalità di gioco, ora finalmente abbondanti. Luci e ombre per un ritorno di Braking Point che potrebbe sembrare il piatto forte dell'edizione 2023, ma la vera ciccia è l'hub F1 World. Quest'ultimo rappresenta un nuovo modo di approcciare la Formula 1 virtuale targata Codemasters, tra un sistema di progressione intrigante e numerosi eventi da affrontare.

VOTO [84]

REVIEW

TGM SILVER AWARD

IL CANTO DEL MOTOMONDIALE

Una nuova epoca per il racing di punta di Milestone, la migliore celebrazione possibile del ritorno di un pilota italiano sul tetto del mondo.

di Stefano "Lynch" Calzati

È il 6/11/22, Pecco Bagnaia conclude 9° il GP della comunità valenciana, un piazzamento a prima vista modesto che sugella un risultato pazzesco. 7 punti. Abbastanza perché il circuito Ricardo Tormo si tinga prima di rosso Ducati e poi, idealmente, di bianco e verde, come non succedeva dal 2009 di Valentino Rossi. Un trionfo che sembrava non dovesse arrivare mai! Non è realistico perché non coincide coi tempi di sviluppo videoludici, ma mi piace pensare che questa vittoria, attesissima e carica di puro godimento motoristico, abbia dato a Milestone la scossa per fare compiere un nuovo salto di qualità al titolo più prestigioso della sua line up.

UNA FISICA DA PROVA COSTUME

E per staccare più profondi degli altri ci vuole il mezzo, il fisico, ma soprattutto la fisica, che in questo '23 si presenta più raffinata, muscolare, simulativa e profonda. Il pad non si tiene in mano, ci si aggrappa, il posteriore dà e toglie il grip come un dio pagano, col gas da gestire "aprendo" progressivamente in uscita di curva, senza far pattinare il posteriore, e il freno anteriore da ascoltare , le vibrazioni che avvisano di una fatale perdita di aderenza. È un attimo. Altrettanto pericoloso e fondamentale da imparare a gestire è l'ingresso in curva, momento di tensione massima che va affrontato con compostezza, stabilità, evitando di ondeggiare come una barca in balia del mare ma affondando le ruote nell'asfalto, cercando aderenza come un rabdomante cerca l'acqua. E quando l'acqua la si trova davvero si guida sulle uova, si controlla ogni terminazione nervosa per evitare movimenti inconsulti che potrebbero far imbizzarrire la moto. Una simulazione implacabile ed esigente, capace di fare una cosa per nulla scontata, dare al giocatore il controllo del pilota e non della moto. Buttarsi nella San Donato arrivando a gas spalancato dal drittone del Mugello è una prova di coraggio che deve necessariamente essere precaria, carica di dubbi da risolvere in una frazione di secondo. La moto è pesante, ogni curva va anticipata, la sensazione di velocità è potente e la finestra di reazione limitata, meravigliosamente stancante. La scalabilità è gestita in modo intelligente e interviene su parametri chiave come frenata, percorrenza in curva e accelerazione, con l'IA che entra in gioco a vari livelli, a seconda delle preferenze (disattivato, moderato, attivo), per un'esperienza più sartoriale, in base alla propria abilità e umore. Problemi a gestire la piega? Ci pensa l'IA a trovare l'angolo giusto. Problemi a trovare il punto giusto per tirare i freni in staccata? L'IA inizierà a tirarli per voi. Funziona bene, è utile, ed è il preludio a un miglioramento generale dell'IA che, ovviamente, tira dentro anche il piatto forte; la competizione, le spallate, le sverniciate, date e ricevute.

LA DIFFERENZA TRA UNA CURVA BELLA ROTONDA, IN PUNTA DI ANALOGICO, E UN GIRO NELLA GHIAIA, SI GIOCA SUL FILO DEL RASOIO

CATTIVERIA ARTIFICIALE

Partiamo dai problemi: spesso i piloti avversari, a qualsiasi livello di difficoltà, sono un po' kamikaze, un po' Marquez. Non gli interessa se stiamo rientrando in pista o stacchiamo in anticipo, tirano dritti e travolgono senza tanti compliment, costringendo al rewind (sempre disponibile, a meno di disattivarlo) e a qualche insulto o imprecazione. Capita anche di trovare piloti che in qualifica facciano

Pista bagnata, IA battagliera, aiuti neurali disattivati: benvenuti all'inferno!

Gomito a gomito, sempre e comunque, spesso mandandosi a quel paese.

scaldare le gomme in piena traiettoria, cosa che può essere abbastanza fastidiosa. Problemi, sì, ma non eccessivamente stressanti perché equilibrati dallo spettacolo dell'IA in gara, quando si vedono i piloti scambiarsi posizione, azzardare traiettorie, aggredirci al primo dubbio, infilandosi in spazi angusti, evitando "trenini" e contribuendo alla tensione. Anche qui la prestanza degli avversari è scalabile in modo millimetrico, evitando frustrazioni eccessive e tenendo fede all'idea di una simcade per tutti. Questo apre la finestra sulle novità della modalità Carriera, motore dell'esperienza, che ruota tutta intorno al concetto di rivalità tra piloti, influenzata tanto dal nostro atteggiamento in pista quanto nel paddock, stilizzato nel MotoGP Wall, sorta di social per i piloti dove, dopo ogni gara, posteranno impressioni, insinuazioni, complimenti e vere e proprie accuse (sempre ben scritte), alle quali rispondere in modo pacifico o antipatico. Il rapporto con gli altri piloti determinerà poi la possibilità di approdare nei loro team a fine stagione e, soprattutto, collaborare con quelli della stessa casa allo sviluppo della moto, ricevendo di conseguenza più o meno aggiornamenti su cui lavorare durante i test. Nonostante la narrativa sia per lo più testuale e parametrica, contribuisce a creare un contesto stimolante in vista della prossima

C'È ANCORA DEL LAVORO DA FARE SU IA E ANIMAZIONI IN CADUTA, MA IL RISULTATO GLOBALE È DEGNO DI NOTA

gara, dove una dichiarazione che mette in dubbio il nostro modo di guidare si trasformerà nella voglia di battere quel pilota, guadagnando punti extra che contribuiscono alla crescita e a rafforzare il nostro nome nel circus. Partire da gregario, diventare prima guida, sentirsi desiderato dai top team, puntare al titolo, mentre infuria quel turbine di screzi e alleanze che è tipico del motociclismo. Intrigante e ben presentato nella sua semplicità.

MotoGP 23 sa essere esaltante e lo dimostra ad ogni occasione.

IL CONTROLLO È NULLA SENZA LA POTENZA (TECNICA)

MotoGP 23 alza anche il livello tecnico della serie e lo fa in tutti i suoi aspetti. Dai colori vibranti al meteo dinamico che influisce pesantemente sul gameplay ed esalta la bellezza degli effetti atmosferici, con nuvole d'acqua o polvere che si alzano in modo scenografico, la carena che diventa talmente lucida da mettere in risalto una modellazione poligonale che mira al fotorealismo. Grande cura sull'illuminazione e sui riflessi, che donano al gioco un look più elegante, limando quegli spigoli ancora presenti. Forse però l'aspetto fondamentale dal punto di vista tecnico è la qualità delle animazioni, coi piloti che reagiscono in modo realistico, plastico, fluido, accompagnando i movimenti della moto con naturalezza Va fatto ancora del lavoro sulle animazioni in fase di caduta, con un eccessivo effetto "manichino" che trasforma la più innocua delle scivolate in uno spettacolo abbastanza macabro. Il risultato è in ogni caso degno di nota, soprattutto, va da sé, giocato su PC e console current gen, con 60fps garantiti e 4K raggiunti in scioltezza, come fosse un giro di prova.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Milestone / Milestone
Prezzo € 69,99
Multiplayer Competitivo online e locale
Localizzazione Testi
Genere Simulazione, racing game
PEGI 7+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 2560×1440. Nuova illuminazione, texture migliorate ed effetto pioggia notevole, per un MotoGP davvero solido. Qualche calo di framerate, ma molto raro

PRO
- Guidare è puro godimento, ottimi gli aiuti neurali
- Carriera coinvolgente e varia
- Tecnicamente solidissimo

CONTRO
- IA migliorata ma talvolta ancora bizzarra

COMMENTO
MotoGP 23 è il salto di qualità di cui la serie Milestone aveva bisogno. Non si parla di rivoluzioni, non sarebbe realistico pensarlo, ma di miglioramenti consistenti in tutti gli aspetti caratteristici del titolo, dalla verve simulativa passando per una carriera coinvolgente, da un comparto tecnico di alto profilo alle sensazioni fisiche e mentali della gara, dove l'IA mostra nuovi comportamenti nonostante alcuni problemi resistano ancora. Un racing di livello, probabilmente la miglior simulazione motociclistica di sempre e una goduria per chi, sul divano, è abituato a stare in piedi!

VOTO [88]

TATTICA ALIENA

Poveri abitanti di Lethe: quando Tindalos Interactive ha deciso che sarebbe stato quello il pianeta del gioco, il loro destino era segnato. Vediamo se se ne salva almeno uno.

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

È una giornata come tutte le altre per Maeko Hayes, vice amministratrice della piattaforma Pioneer, in orbita attorno a Lethe. Navi in arrivo, ispezioni doganali, carichi in partenza verso gli altri pianeti del sistema, i soliti battibecchi con l'amministratore MacDonald e il suo approccio molto rilassato al protocollo. Forse troppo, stavolta: c'è qualcosa che non torna con un carico in partenza e, a dispetto dell'ostilità del suo superiore, Maeko ha deciso che è il caso di controllare. E ben presto la sua giornata prenderà una piega decisamente drammatica...

XENOMORFI ISOMETRICI

Nuovo gioco dei creatori di Battlefleet Gothic, dopo la fase introduttiva nei panni di una Maeko alla ricerca di una via di fuga dalla stazione rapidamente travolta da facehugger e droni, Aliens: Dark Descent ci mette al comando di una squadra di Marine Coloniali della USS Otago. Precipitata sulla superficie del pianeta Lethe, la Otago si trova ad essere l'ultima speranza delle poche persone ancora in vita sulla superficie, che scopriremo rapidamente essere diventata terreno di caccia degli xenomorfi. Un po' alla volta, i nostri marine dovranno cercare di capire cos'è successo, trovare un modo per fermare l'infestazione e fare i conti con il fatto che la maledetta Weyland-Yutani c'entra sempre, in un modo o nell'altro. Anche se i protagonisti sono sempre i marine coloniali, l'approccio di Aliens: Dark Descent è piuttosto diverso da quello del recente Fireteam Elite. Non solo in termini di meccaniche: quello era uno sparatutto in terza persona improntato alla cooperazione fra tre giocatori, mentre questo è un tattico in tempo reale con visuale isometrica, il cui campo di gioco sono ampie mappe spesso disposte su più piani e, naturalmente, ricche di pericoli. Diverso è in ogni caso anche l'approccio a livello di atmosfera. I marine della Otago sono pezzi duri, ma quello che si trovano di fronte è un pericolo fuori dal comune: dovremo dunque imparare non solo a preservarne la loro integrità fisica di fronte alle interminabili orde di alieni, ma anche tenere sotto controllo il loro livello di stress. Manteneteli troppo a lungo in combattimento, o sotto la minaccia dell'alveare, e i marine inizieranno a risentirne ricevendo malus di vario tipo che in casi particolarmente severi potranno anche permanere fra una missione e l'altra.

> OLTRE ALLA LORO SALUTE, DOVREMO TENERE D'OCCHIO ANCHE IL LIVELLO DI STRESS DEI SOLDATI

Il Veicolo di Ricognizione Corazzato è utile per spostare la squadra... e per far fuori rapidamente qualunque nemico gli capiti a tiro.

Saldare gli ingressi di una stanza permetterà alla squadra di riposare: utile per tenere sotto controllo lo stress.

PASSI CAUTI

Conviene, dunque, cercare di evitare più possibile gli scontri, affidandosi all'iconico sensore di movimento. In Aliens: Dark Descent, lo strumento funziona costantemente in un raggio di 360 gradi intorno alla squadra, segnando in autonomia

Eddai, sbrigati con quella porta! Gli alieni non è che stanno ad aspettare!

Che squadra di disgraziati, eh? Ma ci sarà tempo per renderli veri duri.

sulla mappa la posizione aggiornata in tempo reale di qualunque cosa si stia muovendo nei dintorni. Diventa importantissimo tenere sempre un occhio sulla minimappa, capire dove sono e dove si stanno dirigendo i nemici e qual è il modo più sicuro per raggiungere i vari obiettivi (consiglio: sulla base della mia esperienza personale le mine sono utilissime, piazzatene in ogni dove). Certo, evitare ogni scontro sarà impossibile: alla fine della campagna, il conteggio degli alieni uccisi raggiungerà facilmente qualche centinaio di unità; quindi farete meglio a prepararvi mentalmente a rischiare la pellaccia. In modalità Difficile, Aliens: Dark Descent riesce a bilanciare molto bene la sensazione di avere il controllo di soldati temprati con la realtà del nemico che ci troviamo di fronte, che non è una bestia senza intelletto ma un predatore brutale e intelligente, e che sopratutto ha i numeri dalla sua parte. Decidere quale strada prendere, come evitare i nemici, gestire la scarsità di risorse e lo stress dei soldati, scegliere se spingersi ancora un po' più in profondità o piuttosto tornare alla base e leccarsi le ferite: le decisioni grandi e piccole sono all'ordine del giorno, su Lethe.

I NOSTRI MARINE NON SE LA CAVANO CERTO MALE, MA EVITARE GLI SCONTRI È COMUNQUE UNA BUONA IDEA

PULSE RIFLE BEN OLIATO

Nel complesso, il gioco è realizzato molto bene. L'atmosfera è azzeccatissima, così come gli ambienti e la struttura dei livelli che ci troveremo ad affrontare. Anche la storia, seppure non vada certo a stabilire nuove frontiere nel genere della fantascienza horror, è comunque buona e ben recitata. Detto questo, qualche osservazione c'è però da fare. La nostra squadra di marine viene controllata come un'unica entità: si muoveranno e combatteranno assieme, e quando assegneremo ordini particolari – come, per esempio, interagire con un terminale – sarà il gioco a scegliere in autonomia a quale dei marine far svolgere l'ordine. Fin qui tutto ok: il problema è che talvolta non sarebbe per niente male avere la possibilità di controllare un singolo soldato. Per garantire al cecchino linea di tiro su un inconsapevole (ma non a lungo) bersaglio, per esempio, dovremo muovere tutta la squadra: non sempre la soluzione più pratica, visto che così facendo non avremo controllo preciso sul soldato che serve a noi. Oltre a questo, nonostante sia una componente importante del gioco, la parte stealth è fin troppo basilare e a volte approssimativa. Non è sempre facile capire se un particolare elemento dello scenario è qualcosa dietro cui ci si può nascondere alla vista, o piuttosto un semplice ostacolo ambientale; ancora, talvolta mi è capitato che uno xenomorfo decidesse di presidiare un condotto di ventilazione esattamente nel momento in cui la mia squadra stava passando di là, portandola ad essere immediatamente individuata.
Al di là di queste considerazioni, Aliens: Dark Descent è sicuramente un prodotto riuscito, dal contenuto non indifferente. La durata dipende parecchio dall'abilità personale e dalla difficoltà prescelta, ma ci aggiriamo comunque intorno alla ventina di ore, qualcosa di più se siete fra quelli che amano esplorare ogni singolo anfratto. Bene così, e speriamo che Tindalos Interactive torni a visitare questo universo, magari anche con un budget leggermente più alto.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Tindalos Interactive / Focus Entertainment
Prezzo € 39,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Tattico in tempo reale
PEGI 16+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3060, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080. Animazioni e comparto sonoro tradiscono il budget non altissimo, ma lato ambienti e illuminazione è stato fatto un ottimo lavoro. Pesantino sulla CPU.

PRO
- Atmosfera azzeccatissima
- Buona quantità di contenuto
- Storia standard, ma messa bene in scena

CONTRO
- Animazioni non sempre pulite
- Comparto stealth molto basilare

COMMENTO
Aliens: Dark Descent è un tattico in tempo reale più che buono, che riesce a trovare il giusto equilibrio fra la competenza nel mestiere delle armi dei marine e la necessità di giocare d'astuzia ed evitare gli scontri quando possibile. Qualche difetto c'è, ad esempio nel controllo della squadra, ma è un gioco che riesce a rispettare l'atmosfera che ci si aspetterebbe nell'universo narrativo popolarizzato da Ridley Scott e James Cameron.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

ANTOLOGIA ALLUCINATA

Storie horror già raccontate ma messe sotto una nuova luce, arricchite di dettagli attraverso gli occhi di una scrittrice dentro un faro apparentemente abbandonato. Paura, eh?

di **Daniele "Kommissario" Cucchiarelli**

Il titolo Layers of Fear potrebbe creare un po' di confusione in chi ha seguito sempre un po' dalla distanza questa saga, che in realtà ha già avuto due capitoli principali. Perché dare a questo "nuovo" prodotto lo stesso titolo del primo gioco? Perché nella mente degli sviluppatori si tratta sostanzialmente di un omnibus che accorpa e reinterpreta tutte le parti precedentemente pubblicate, completandole con alcuni contenuti del tutto inediti. Chi ha giocato le avventure precedenti rimarrà un po' spiazzato dall'inizio del gioco, che introduce un nuovo setting e una nuova protagonista: vi ritroverete all'interno di un lugubre e umidiccio faro, nei panni di una scrittrice della quale non conoscete praticamente nulla. Perché si trova lì? Chi è la persona che lei chiama "figlio" con la quale continua ad avere conversazioni telefoniche? Cosa nasconde quel posto e da dove provengono quegli inquietanti rumori? Sono tutte domande che troveranno risposta con i giusti tempi. Inizialmente l'esplorazione di questa inedita location è decisamente limitata ma fin da subito si percepisce il marchio di fabbrica della serie. Piccoli dettagli che iniziano a non quadrare, visioni spettrali ed eventi inspiegabili inizieranno a far dubitare la scrittrice di aver fatto la scelta giusta nel decidere di venire fin laggiù, tanto da convincerla a mettersi seduta alla sua fida macchina da scrivere per dare anche un senso alla sua presenza in quel luogo. Va da sé che questo capitolo inedito fa da collante a tutte le altre storie ed orrori delle successive venti e passa ore...

MUSE DEMONIACHE

La prima, e a nostro parere la più riuscita, narra la vita di un pittore di immenso talento, un visionario capace di vedere cose invisibili per tutti e di tradurle in soggetti geniali ed inquietanti. Impossibile non vedere in lui un po' di Dalì, Picasso, ma anche Goya e Munch. Al suo fianco una moglie bellissima e fedele la cui abilità nelle arti musicali diventa fonte d'ispirazione quotidiana. Arriva anche una figlia, amatissima ma alla quale non può dedicare il tempo che vorrebbe a causa della sua arte. Quest'ultima viene elogiata lungamente dai critici, che tuttavia iniziano ad abbandonarlo quando in lui si fa strada una vena inquietante. Girando tra le stanze e i corridoi di una gigantesca e labirintica villa vittoriana testimonierete la sua progressiva discesa nella follia, nell'alcolismo e nelle tendenze omicide. Tra visioni terrificanti e continui inganni alle vostre percezioni sensoriali dovrete recuperare pezzi di ricordi e oggetti per rimettere insieme il puzzle che porterà al compimento del Magnus Opus, l'opera perfetta che doveva rappresentare la sua consacrazione ma che ne diventa poi la dannazione. Una storia lineare, eppure piena di scelte e bivi, con interazioni ridotte ai minimi termini, capace però di risucchiare l'attenzione in maniera totale verso un modo che marcisce sotto i vostri occhi per portarvi poi verso uno dei possibili finali. Una volta portata a termine la prima storia di Layers of Fear potrete approfondirne i dettagli e scoprire nuovi sviluppi attraverso i due DLC che diventeranno disponibili nella stanza della scrittrice. Il

UN'AVVENTURA HORROR INCENTRATA SUL RACCONTO, CON SITUAZIONI DI TENSIONE SENZA FIUMI DI SANGUE

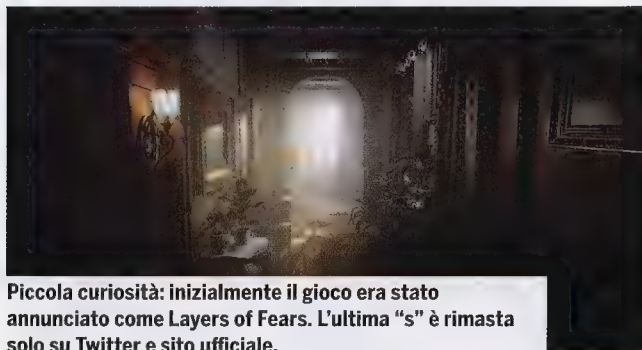
Enigmi ambientali e "combattimenti" sono ridotti ai minimi termini, a dominare totalmente la scena è la storia e l'immersione totale.

La storia della scrittrice è volutamente spezzettata, vi sarà difficile capire dove voglia andare a parare, ma poi...

Il secondo capitolo della serie ricalca il gameplay dell'eccellente capostipite senza purtroppo possederne la potente componente narrativa.

primo è già noto ai fan della serie e vede protagonista la figlia del pittore maledetto, che deve ripercorrere la vita del padre cercando di comprenderne la follia e di giustificarla almeno in parte. Il secondo è ancora una volta un inedito e introduce una terza chiave di lettura della storia, quella forse più importante visto che a raccontarla è la moglie. Vi consigliamo di consumare queste piccole (ma neanche tanto) pietanze prima ai addentrarvi nella seconda portata che volendo è disponibile fin da subito sia attraverso lo sviluppo della storia che fa da raccordo che in un apposito menù. Questa volta vestirete i panni di un attore, anche lui alla ricerca della perfezione, stavolta espressa sulle tavole di un palcoscenico piuttosto che su una tela. Il setting è ancora una volta composto da una location estremamente suggestiva e complessa sotto il profilo architettonico, un piroscafo il cui nome fa già presagire un finale non certo felice: Icarus. Ancora una volta la solitudine sarà la vostra compagna in questa avventura nella quale dovrete fare una sola cosa: recitare... ma cosa, una parte nel film o nella vostra vita? Layers of Fear 2 non si discosta minimamente dal suo predecessore in termini di gameplay, sono ancora la lenta e sincopata narrazione a dettare i ritmi di un horror che proprio a causa dell'illustre predecessore non riesce a coinvolgere lo spettatore/giocatore come si sperava. L'interazione minimalista questa volta non è compensata da una storia all'altezza e già dopo il primo atto ci si rende conto che Bloober Team per questo sequel non ha profuso lo stesso impegno del capostipite. Il risultato è un gioco che si poggia mollemente sulle meccaniche tipiche dei film horror, sui cliché a cui gli appassionati ormai sono abituati e che raramente provocano gli effetti sperati. Più jump scares che veri e propri brividi.

SPETTACOLO E TERRORE

Tutti i giochi inclusi in questa pseudo-compilation, e ovviamente anche le storie inedita che fungono da raccordo/epilogo, sono stati realizzati con l'ultima versione dell'Unreal Engine e i risultati sono più che soddisfacenti grazie all'implementazione delle due "flagship features": Lumen e Nanite. La scelta di abbandonare la old-gen di console ha pagato e ha permesso al team di sviluppo di concentrarsi sulle caratteristiche peculiari di PC e console attuali. Ognuna delle contorte e malate ambientazioni

Piccola curiosità: inizialmente il gioco era stato annunciato come Layers of Fears. L'ultima "s" è rimasta solo su Twitter e sito ufficiale.

dei giochi brilla per modellazione poligonale, qualità delle texture, quantità di dettagli, illuminazione dinamica, riflessi ed effettacci vari, incluso un suggestivo simil-morphing che fa bella mostra di sé soprattutto durante la marcissima storia del Pittore; il tutto senza particolari tentennamenti anche su console. Altrettanto notevole il comparto audio di Layers of Fear, i cui "neural vibes" faranno scorrere copiose gocce di sudore sulla vostra schiena specialmente se disporrete di un headset di discreta qualità. Vi possiamo assicurare che dopo aver giocato Layers of Fear non ascolterete più la risata di un bambino, il pianto di una donna o lo sciabordio di una nave nello stesso modo. Il lavoro svolto ci fa davvero ben sperare anche per il futuro non solo della serie (che speriamo non si fermi qui) ma anche per l'attesissimo remake di Silent Hill 2 che sembra davvero essere in buone mani. In termini di longevità il pacchetto garantisce un bel po' di puro terrore seppure con qualche sbalzo qualitativo. Le singole avventure hanno una durata media di 4/5 ore, ma la presenza di molteplici finali alternativi e di collezionabili da recuperare se si vuole scoprire ogni più piccolo dettaglio delle storie, aumentano non poco questa quota.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

BOOMER SHOOTER PER GLI SPACE MARINE

Vivere nell'universo di W40K non è certo rilassante, specie se siete residenti del mondo forgia di Graia. Un mondo sfortunato, invaso per la seconda volta dalle forze del Caos.

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

I più attenti ricorderanno sicuramente come Graia sia già stato il mondo di un videogioco ambientato nel Tetro Millennio, quel Warhammer 40,000: Space Marine uscito nel 2011 e riuscito rapidamente a conquistarsi l'apprezzamento di folte schiere di appassionati dell'universo sci-fi di Games Workshop. Allora si partiva con un'invasione orchesca per poi rivelare la vera portata del pericolo che il mondo forgia correva, con l'arrivo degli Space Marine del Caos guidati da Nemeroth, figuro dall'aspetto poco rassicurante che il nostro prode capitano Titus prendeva a pugnazzi fortissimi mentre i due precipitavano da una torre impossibilmente alta. Il Caos, però, è sempre in agguato, e stavolta toccherà al Veterano senzanome della Guardia Risoluta ricacciarlo nel Warp a suon di fucile requiem e spada a catena.

OLTRE ALLA PROLE DI NURGLE, ANCHE I DEMONI DI TZEENTCH VERRANNO A FARCI VISITA

MI PIACE ESSERE VINTAGE

Le premesse di W40k Boltgun partono in maniera quasi diretta dagli eventi di Space Marine. Quel cristallo energetico legato al Warp che tanto aveva fatto penare Titus e compagni è ancora in circolazione: o meglio, lo è un suo frammento, che ora i poteri perniciosi hanno tutto l'interesse a recuperare e utilizzare per fini sicuramente non molto positivi per la popolazione del pianeta. Il nostro Veterano verrà spedito sulla superficie su ordine dell'Inquisizione per indagare sulla faccenda, che prevedibilmente prenderà una piega sempre più brutta mano a mano che avanziamo per i 24 livelli di gioco. Si inizierà affrontando banali cultisti che moriranno in un singolo colpo del nostro potente fucile requiem, per poi veder ben presto apparire Space Marine del Caos e demoni di varia natura; oltre all'onnipresente stirpe del dio della pestilenza Nurgle (sul serio, è il nemico principale in Dawn of War 2 Chaos Rising, in Daemonhunters, in Vermintide 2 e in Darktide) questa volta fanno la loro apparizione in quantità tutt'altro che secondaria anche i figli di Tzeentch, dio della magia. Per fortuna, il Veterano nella cui armatura di ceramite andiamo ad infilarci è anche più incazzato della media dei suoi confratelli e non ha decisamente la minima intenzione di lasciar prosperare queste malevole creature. Per assisterlo nel suo compito, troverà un arsenale opportunamente santificato e oliato con i sacri unguenti: il fucile requiem è chiaramente l'arma principale che ci troveremo ad utilizzare. Per chi fosse meno informato sugli arsenali del quarantamila, il "fucile" in questione spara proiettili dal calibro di circa venti millimetri, cioè quello che per gli standard del secolo corrente si inizia a trovare esclusivamente su postazioni fisse o mezzi corazzati. E il nostro Veterano lo utilizza in fuoco automatico, correndo e saltando allegramente in giro. Non solo: se possibile, questa è una delle armi più "contenute" fra quelle che ci mette a disposizione Warhammer 40,000: Boltgun, tra fucile termico, archibugio Volkite e cannone grav. Nel complesso, la mia preferita è stata indubbiamente il requiem pesante, praticamente un fucile requiem dal calibro ancora più grosso (circa 25 mm) e che attinge direttamente dalla riserva di munizioni, senza bisogno di ricaricare: estrarlo e mettersi a vomitare sacri proiettili sulla progenie del Warp mi ha sempre regalato copiose dosi di soddisfazione. Nel complesso, Warhammer 40,000: Boltgun è un buon boomer shooter (termine nato di recente per indicare "quegli sparatutto con i pixel grandi", più che "buoni solo per i vecchiacci di TGM"), che sicuramente

Il momento in cui troviamo il fucile requiem è accompagnato da una adattissima musica angelica.

Ciascuna arma ha il suo livello di potenza, che indica a grandi linee contro quali nemici è efficace.

incontrerà il gradimento degli appassionati di questo universo fantascientifico che odora di medioevo; certo, bisogna accettare che come ogni protagonista della storia degli FPS anche il nostro Veterano della Guardia Risoluta supera situazioni che secondo il canon stabilito non gli lascerebbero minima speranza. Nel corso del gioco, infatti, ci troveremo ad ammazzare oltre a cultisti e demoni

HO AMATO IL REQUIEM PESANTE, VARIAZIONE DAL CALIBRO ANCORA PIÙ GROSSO DELL'ICONICA ARMA

minori a centinaia e Space Marine del Caos a dozzine (incluse le varianti Terminator), anche quattro Signori del Cambiamento e tre Grandi Immondi. In situazioni normali decisamente un po' troppo, anche per un fedele servo dell'Imperatore!

NESSUN RIPOSO PER CHI CERCA LA PERFEZIONE

Se quello creato da Auroch Digital è un prodotto molto solido e ben realizzato, fatica però ad andare oltre, a stupire. Per esempio, sebbene il suo level design rispetti i canoni di ciò che ci si aspetta da un gioco ambientato nel tetro millennio, con una quantità di immense strutture gotiche più che in linea con le aspettative, allo stesso tempo la struttura dei suoi livelli non riesce mai a colpire come faceva, per fare un paragone con un altro ottimo boomer shooter recente, quella di Prodeus. O ancora: la sua colonna sonora è adeguata e bella carica, ma non arriva

“Nessun segnale vitale rilevato”? Eppure qui non ci sono ancora stato.

mai a vette comparabili all'accompagnamento sonoro di Cultic, anch'esso eccellente FPS old school uscito negli ultimi mesi. E i problemi del gioco stanno tutti qui; ripensandoci, non ho mai riscontrato seri difetti, al limite un certo senso di smarrimento in alcune situazioni (qualche minima indicazione in più avrebbe giovato) e un bilanciamento di alcune armi che forse avrebbe bisogno di un'aggiustatina (il plasma è proprio triste e il fucile a pompa ha troppi pochi colpi). Per il resto, Warhammer 40,000: Boltgun fa il suo dovere e lo fa bene.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Auroch Digital / Focus Entertainment
Prezzo € 21,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere FPS old-school
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3060, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160. Il bello dei boomer shooter è che girano più o meno su qualunque cosa, e Boltgun non fa eccezione. È pure piacevole da vedere se vi piace l'estetica di Warhammer 40,000, ma come sempre per i giochi di questo genere vale l'appunto che vi devono piacere i pixel belli grandi e i nemici 2D.

PRO
- Si spara tanto e si spara bene
- Ambientazione ben ricostruita
- Approvato dal Codex Astartes

CONTRO
- Capita di trovarsi sperduti
- Sempre buono, ma mai eccellente

COMMENTO
La critica più importante che si può levare a Boltgun è che non raggiunge mai vette di eccellenza. Per il resto è un sparatutto in prima persona solido, ben realizzato e con pochi difetti degni di essere segnalati, adeguatamente avviluppato ai canoni retro dello shooting anni '90. Se siete fan dell'universo di Warhammer 40,000, poi, inutile dire che ci andrete a nozze.

REVIEW

TGM BRONZE AWARD

LA LEGGENDA CHE OSA

A brevissima distanza dall'uscita di The Mageseeker, Riot Forge ci racconta un'altra storia ambientata nel mondo di LoL. E spinge ancor più sull'accelleratore.

di Daniele "Kommissario" Cucchiarelli

Sembra ieri che parlavamo di The Mageseeker, ennesima intrusione "esterna" nel mondo di LoL che si è materializzata con un ARPG imperfetto ma comunque divertente. Oggi siamo qui per commentare invece l'uscita di CONV/RGENCE: A League of Legends Story, con quello slash piazzato nel mezzo che rende un pelo più difficile la lettura del titolo senza però modificarne il significato. Rimaniamo sempre in ambito action, tuttavia stavolta a dominare il gameplay sono delle fasi platform alternate a un altro sistema di combattimento che, pur poggiandosi su cardini ben oliati, butta nel mezzo la mai dimenticata meccanica della manipolazione del tempo, proprio quella che in passato ha regalato qualche bella soddisfazione.

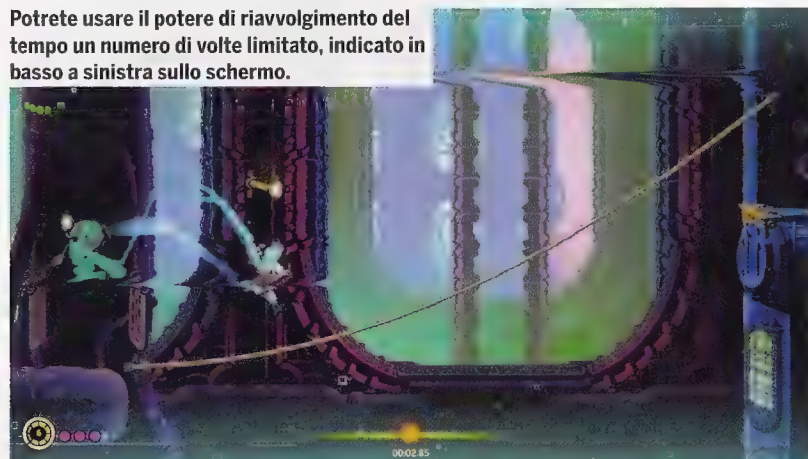
TEMPUS FUGIT

Vista la premessa il protagonista non poteva che essere Ekko, uno degli innumerevoli campioni di questa saga o, se preferite, "il ragazzo che ha infranto il tempo", come recita la sua descrizione sul sito ufficiale. I seguaci di League of Legends sicuramente lo conoscono e ancora una volta spetta all'eroe di turno fare da collegamento con il gioco-madre. Tranquilli, anche in questa occasione non avrete bisogno di un background LoL-esco per godervi l'avventura, al massimo vi perderete solo gli immancabili richiami alla saga sparsi in modo più o meno evidente nei coloratissimi e intricati livelli in stile Metroidvania. La storia questa volta ruota intorno al tentativo di Ekko di smascherare e debellare una misteriosa entità che minaccia la sua città natale, Zaun. Dotato di uno spiccato intuito e energia da vendere, il minuto eroe dalla cresta cinerina scoprirà presto di non potersi fidare di nessuno tranne... se stesso?

> ANCORA UNA VOLTA SPETTA ALL'EROE DI TURNO FARE DA COLLEGAMENTO CON LEAGUE OF LEGENDS

OGNI SINGOLO CENTIMETRO

Oltre ad avere un fisico scattante, Ekko è anche un tipo geniale e ha inventato un dispositivo in grado di riavvolgere il tempo per tenerlo al riparo da sgradite situazioni. Proprio questo device, che lui stesso ha battezzato Motore Zero, è il fulcro del gameplay di CONV/RGENCE, che mette a disposizione dei giocatori una mappa piuttosto vasta ma, come da tradizione, non esplorabile interamente fin da subito. Oltre a porte chiuse, attivabili solo tramite particolari meccanismi o utilizzando speciali poteri, il dedalo di strade di Zaun, snodandosi in lungo, largo e alto, nasconde numerosi trabocchetti che dovrete imparare a superare come neanche il Principe di Persia sarebbe in grado di fare. Quest'ultima citazione non è casuale, perché proprio alla saga ideata da Jordan Mechner si ispira il gioco Riot. Il publisher losangelino stavolta ha messo lo sviluppo nelle mani dei canadesi Double Stallion, team relativamente inesperto ma che, con soli due titoli all'attivo, ha dimostrato di saper realizzare giochi esteticamente assai piacevoli e dalla velocità piuttosto elevata. Entrambe queste due caratteristiche sono proprie anche di CONV/RGENCE, che fin dall'inizio delizia la vista con scenari cyberpunk ricchi di dettagli, sui quali spicca una folta schiera di personaggi ottimamente animati. Un mondo vivo e pulsante nel quale Ekko dovrà muoversi progressivamente sempre più a fondo sfruttando i poteri e le abilità che man mano acquisirà. L'esplorazione è rapida e richiede una certa dose di riflessi per poter raggiungere gli angoli più impervi della mappa. La meccanica del riavvolgimento del tempo (legata al riempimento di una

Potrete usare il potere di riavvolgimento del tempo un numero di volte limitato, indicato in basso a sinistra sullo schermo.

Nel tavolo di lavoro potrete creare degli accessori molto utili, ma il loro costo in termini di materie prime è piuttosto alto.

barra e a un numero limitato di tentativi) è utile sia nelle fasi platform, che in più di un'occasione ci hanno messo davvero alla prova, che nei combattimenti.

FACILE DA MANEGGIARE

Questi ultimi vedono il protagonista spesso in inferiorità numerica o con un bilanciamento delle forze a suo netto sfavore. Le prime due ore filano via piuttosto lisce se avete un minimo di dimestichezza con questo genere di giochi,

> CITARE PRINCE OF PERSIA NON È FUORI LUOGO, L'ISPIRAZIONE ARRIVA PROPRIO ALLA SAGA IDEATA DA MECHNER

dovrete sicuramente fare ricorso più volte al Motore Zero ma le cose si faranno davvero dure solo verso la metà del gioco, quando precisione nei movimenti e posizionamento sul campo di battaglia diventeranno fondamentali. Potrete usufruire del "riavvolgimento" un numero limitato di volte, con la possibilità di ricaricare il contatore recuperando appositi globi di energia. Lo stesso dicasi per l'energia vitale di Ekko, inizialmente disponibile in sole tre unità ma ovviamente ampliabile. La città sotterranea di Zaun offre anche alcune sfide accessorie e la solita, generosa quantità di collezionabili che vi permetteranno non solo di potenziare il vostro equipaggiamento, ma anche di personalizzare lo stile di Ekko e persino la sua scia energetica. I fan più accaniti di League of Legends anche questa volta troveranno pane per i propri denti. Zaun infatti è disseminata di dettagli e citazioni e non manca l'apparizione di numerose facce note, sulle quali però preferiamo tacere perché alcune hanno anche un ruolo nella trama di CONV/RGENCE. Ci siamo divertiti davvero più di quanto speravamo con questo ennesimo spin-off. L'innalzamento della difficoltà e della velocità rispetto a The Mageseeker e un sistema di controllo preciso e responsivo fanno di CONV/RGENCE un ARPG dannatamente divertente e immediato, dotato di un livello di difficoltà ottimamente bilanciato al quale non mancano le fasi "spike" che i fan di Metroid e Castlevania amano tanto. Nella nostra personale classifica degli ormai sempre più numerosi derivati di LoL, l'ultimo arrivato in ordine cronologico si piazza in scioltezza sopra al gioco precedente e un gradino sotto Ruined King. Cosa dobbiamo aspettarci per il futuro?

Se doveste avere problemi con le sezioni platform, un'apposita opzione vi permetterà di facilitarle.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Double Stallion / Riot Forge
Prezzo € 29,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Action platform, metroidvania
PEGI 12+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160, il 2D di Convergence per quanto sontuoso, colorato e dettagliato non ha rappresentato un test difficile per la nostra macchina. Di fasi in cui lo schermo si riempie di personaggi, esplosioni e oggetti in movimento ce ne sono a bizzeffe ma nessuna ha prestato il fianco al benché minimo tentennamento

PRO
- Metroidvania colorato, veloce e divertente
- Ben bilanciato
- Platforming e combattimenti fusi alla perfezione

CONTRO
- Contenuta varietà dei nemici
- Racconto un po' frettoloso

COMMENTO
Altro spin-off di League of Legends, altro Action RPG, ma questa volta a dominare la scena di questo stilosissimo Metroidvania è un divertente mix di platforming e combattimenti che prevedono la manipolazione del tempo

VOTO [81]

FINE DI UN'EPOPEA

I due cast di protagonisti e il mondo intero della saga GdR di Falcom s'incontrano e si scontrano, portando sul palcoscenico una vera e propria reunion di nuovi e vecchi volti.

di **Majkol "Zaru" Robuschi**

Essendo il decimo capitolo di un'epopea politica complessa e ben scritta, raccontata dal punto di vista di guerrieri impegnati su fronti opposti e alleati, va da sé che Trails into Reverie sia espressamente consigliato solamente a coloro che conoscano come le proprie tasche il contesto narrativo in cui si muovono i suoi protagonisti, sebbene sia consultabile una minuziosa sezione riassuntiva che descrive gli eventi antecedenti a quelli del titolo, oltre a includere una versione digitale della light novel "3&9", da cui provengono alcuni dei volti al centro delle nuove vicende. Ambientato a pochi mesi dalla conclusione degli eventi del quarto e ultimo capitolo di Trails of Cold Steel, il nuovo videogiochi Falcom tenta un approccio tutto nuovo allo storytelling tipico della serie, introducendo la possibilità di seguire le vicende dal punto di vista di tre protagonisti: il tormentato Rean, già eroe dell'arco narrativo Trails of Cold Steel, l'idealista Lloyd, volto principale di Trails to Azure, e il misterioso "C", inedito anti-eroe che potrebbe ricordare ai più la figura di Lelouch Lamperouge, protagonista della serie animata Sunrise Code Geass. Un modo come un altro per rompere la monotonia di una serie la cui struttura e il cui universo è ormai definito da molteplici capitoli passati, tutti assimilati da una progressione lineare tanto solida, quanto poco ricca di sorprese dal punto di vista strettamente ludico. Se non altro, Trails into Reverie propone la possibilità di rivedere riuniti sotto lo stesso tetto videoludico volti che fino a qualche tempo addietro avevamo potuto conoscere solamente in videogiochi ben distinti per mise estetica, e piattaforme di gioco, promettendo tonnellate di fan service agli appassionati.

Rivedere in tre dimensioni personaggi presentati finora nei soli capitoli bidimensionali è molto appagante.

CENA CON EX COMPAGNI DI LICEO

Naturalmente, potendo godere del ritorno di ben due degli eroi principali della serie, e del nuovo misterioso C, il gioco di ruolo Falcom offre tre stili narrativi distinti, raccontati attraverso una suddivisione in capitoli a sé stanti. Data l'occasione di reunion generale, era normale aspettarsi che la storia di Trails into Reverie indugiasse in passaggi autoriferiti e celebratori, ma la sua suddivisione in filoni paralleli permette comunque di godere dei suoi complessi eventi politici senza scadere nell'amarcord gratuito. Per certi versi il lavoro svolto in fase di scrittura riesce anche a limare i difetti di ritmo riscontrati in modo specifico nella saga di Trails of Cold Steel, spingendo la progressione narrativa attraverso una struttura sicuramente più contenuta e lineare, ma altrettanto agile e maggiormente intrigante nell'insieme. Non che la storia proposta, di per sé, rappresenti una grande aggiunta a ciò che già sapevamo dell'universo dell'intera serie di Trails, ma se non altro in Reverie si ha la sensazione che si metta un forte punto a ciò che era rimasto in sospeso. Come sempre, a dispetto delle sue pretese fantapolitiche in salsa anime, con tutti i cliché e i tropi che ne convengono, anche in questo caso sono le interazioni tra i membri del suo nutrito cast a rappresentare l'offerta migliore dell'intero pacchetto, e naturalmente potendo contare sul numero di protagonisti più alto di sempre, le possibilità in tal senso si sprecano lunga tutta la sua durata. Per contribuire al senso di celebrazione generale, è stata introdotta un'area di gioco condivisa tra i protagonisti che permette di esplorare labirinti generati proceduralmente, completare missioni e giocare ai minigiochi. Al loro interno è possibile sbloccare storie aggiuntive e contenuti extra che dettagliano eventi secondari, approfondendo il background di alcuni dei co-protagonisti presenti e passati e permettendo di sbloccare veri e propri guerrieri giocabili utilizzabili in questa zona. Una volta tornati a calcare gli eventi della storia principale, questi volti extra possono essere utilizzati come membri

I minigiochi si sprecano, e parecchi tornano dal passato della serie.

di supporto durante la battaglia, ma il prosieguo della narrazione non viene mai influenzato realmente dalla loro presenza.

SIPARIO SUL PALCOSCENICO!

Dal punto di vista prettamente ludico, Trails into Reverie ripropone in linea di massima quanto visto in Trails of Cold Steel IV, includendo tuttavia diversi elementi di novità e ribilanciamenti dell'esperienza che donano al videogioco una marcia in più. Volendo è possibile scegliere tra diversi livelli di difficoltà, ma il consiglio di scrive è quello di provare a lanciarsi nell'azione al livello di difficoltà "difficile" per poter godere della complessità di un sistema di scontri a turni estremamente ben congegnato. Tra tecniche offensive e difensive, incantesimi, attacchi combinati, assalti sulla falsariga degli "All-out-attack" di Persona e barrette

Le battaglie sono, come sempre, corredate da illustrazioni 2D che celebrano bene il character design.

del super attacco da riempire a furia di colpi ben assestati, è possibile davvero perdersi in ore e ore nella creazione del proprio party di protagonisti dei sogni. Merito anche di un sistema di crescita eccezionalmente versatile, anche questo in gran parte ricalcato su quello di Trails of Cold Steel IV, dove all'equipaggiamento di due quarzi corrispondono bonus statistici e l'aggiunta di nuove tecniche all'arsenale di ogni personaggi. E naturalmente, grazie al cielo, è possibile velocizzare tutte le animazioni durante i combattimenti, l'esplorazione e le scene cinematiche, quando si desidera. Di contro l'esplorazione degli ambienti – di dimensione ridotta rispetto al passato della serie – risulta spesso su binari, con la sparizione di elementi extra a coronare l'esperienza di gioco. Quasi tutte le missioni secondarie e le attività extra-narrative rintracciabili in Trails Into Reverie sono concentrate nell'hub, che un po' come succedeva in The Legend of Heroes: Trails in the Sky the 3rd, di cui Reverie sembra quasi essere una riproposizione aggiornata. Detto questo, il videogioco mostra il fianco a critiche più che ovvie dal punto di vista prettamente visivo. Trattandosi di un videogioco originariamente pubblicato anni fa per PlayStation 4, è necessario ridimensionare le aspettative da quel punto di vista, ma nel pieno del 2023 e su PlayStation 5, fa un po' sorridere vedere riproposti modelli tridimensionali e ambientazioni poligonali che sarebbero state tranquillamente collocabili in un a produzione una produzione destinata a PlayStation 3. Non che i personaggi siano privi di personalità o incapaci di esprimere le proprie emozioni, ma col passaggio alla nuova console Sony, e una pubblicazione tardiva in Occidente si sarebbe potuto sperare in qualche gradito extra su quel fronte.

REVIEW

SLOW MOTION MASSACRE

Allacciate le cinture di sicurezza, stringetevi le mutante e tenete i vostri figli dentro casa dopo cena: questo è un gioco che esplode in piena faccia in altissimo numero di ottani.

di **Gabriele "Lelle" Barducci**

Trepang2 è uno di quei titoli godereccі che non hanno alcun bisogno di introduzioni tediose per acclimatare il videogiocatore. Se mai servisse, eccoci qui: prendiamo i comandi di un soldato che è stato catturato dalle forze nemiche, tutte belle equipaggiate neanche stessero organizzando l'invasione di uno stato. Tutta questa cautela per noi? Probabilmente sì, dato che un insospettabile alleato decide di liberarci per donare a quel luogo così ordinato e pulito, una sana dose di esplosiva potenza di piombo. Un paio di corridoi, qualche gestione veloce delle armi e il tempo tecnico per assimilare la grammatica di gioco per cominciare a trovare similitudini particolarmente estreme, piacevoli, ma comunque allarmanti: F.E.A.R., Crysis, Painkiller e quella sana dose di follia mista a violenza patinata di Hotline Miami.

TRA IDENTITÀ E OMAGGI

Trepang2 è il primo titolo pubblicato dallo studio indipendente Trepang Studios. Va detto che anche al di fuori di una ricerca di informazioni sugli sviluppatori, il dubbio di essere davanti a un'opera prima, tanto acerba quanto vogliosa di esplorare un particolare genere di gioco, emerge appena dopo una quindicina di minuti, ovvero il tempo necessario per capire di essere già immersi fino al collo nell'azione, con le vibranti bocche da fuoco che spostano gli equilibri, i tendini si infiammano e persino le ossa vengono sottoposte a duro lavoro. Trepang2 allo stato delle cose è gunplay puro. Nudo e crudo, uccidi o vieni ucciso, premi il grilletto o lo faranno gli altri contro di te e in ogni scontro i sensi sono spremuti all'inverosimile, anche grazie a una gestione di luci e suoni che segue appassionatamente tutta l'azione. Per chi cerca un'esperienza di gioco più coinvolgente, ci sono un paio di cose da sapere: la storia è di quelle semplici in cui manca uno snodo cruciale per risolvere alcuni grattacapi narrativi e, all'improvviso, senza un motivo ben delineato, arrivano di colpo anche delle forze aliene che vogliono annientarci. Già, non solo soldati equipaggiati di tutto punto, anche misteriose forze extraterrestri. Poco male, poiché la narrativa come avrete già intuito è una voragine arginata da un sistema di gioco estremamente basilare: corri, spara, uccidi, scappa. Tutto questo costruito attorno delle mappe povere di dettagli con molteplici asset di gioco ripetuti all'inverosimile. Il fatto di trovarci davanti a un piccolo indie si palesa sin da subito. Però non è tutto da buttare, anzi. Trepang2 è un titolo che fa del gunplay non solo una meccanica ricca di rifiniture, ma anche la colonna portante di ogni cosa. Non si tratta solo di sparare, raccogliere armi, sentire il fragoroso rumore delle bocche da fuoco che urlano piombo contro i nemici, ma sfruttare ogni aspetto e parentesi che il gameplay regala. Parliamo

STRABILIANTE SOTTO IL PROFILO DEL GUNPLAY, LIMITATO IN TUTTO IL RESTO

Occhio ai nemici che utilizzeranno scudi o simili (e quei muri così spogli proprio non si possono vedere)

della possibilità di attivare un'invisibilità per brevi periodi, utile per sfuggire o evadere da scontri a fuoco che ci vedono in difficoltà o – la mia preferita – attivare una sorta di senso potenziato che ci permette di rallentare il tempo e approfittarne per riorganizzare le nostre azioni.

Ecco, quando scrivo che troppe stanze sono spoglie e ripetitive, intendo questo.

TUTTO GUNPLAY

Al tempo rallentato stile bullet time si aggiunge la possibilità di effettuare una scivolata acrobatica che consente di schivare ogni colpo, ma al tempo stesso attraversare tutto lo scenario di gioco in modo trasversale, sparando a tutti i nemici presenti. Insomma, una di quelle cose che da scrivere e descrivere è estremamente difficile, perché è una meccanica tutta da provare. Una di quelle esperienze che, alla fine di tutto, non appena si riesce a prendere la giusta abilità per concatenare le azioni sopra menzionate, ti fa rimanere con una faccia da scemo davanti lo schermo, un po' come quando fai sesso la prima volta nella tua vita: non capisci nulla, sai che devi ancora prenderci la mano, ma santa miseria quanto ti è piaciuto. Come già detto in apertura, Trepang2 preso sotto questo singolo aspetto, è una delle robe più goderecce a cui abbia mai giocato. Alla fine, tutto si riduce a un incredibile esercizio di stile, un gioco che ci parla di omaggi agli FPS old school ma concretamente sembra quasi una scusa per nascondere la povertà strutturale di tutto quel che è al di fuori dello shooting. Level design assente e con mappe prive di particolari dettagli (perdersi è facile, giacché ogni stanza è uguale all'altra), nonché una gestione abbastanza dozzinale di ogni risorsa messa a disposizione nella mappa rendono Trepang2 un piacevole diversivo di una manciata di ore, per poi tornare nel dimenticatoio, con qualche buon ricordo, sensazioni di appagamento e nulla più.

La risoluzione delle sparatorie su schermo è comunque spettacolare

> INDUBBIAMENTE, SOTTO IL PROFILO DEL MERO INTRATTENIMENTO, DIVERTE PARECCHIO

IL PARERE DI MARIO

Questo è uno dei casi in cui ho sentito di volermi far vivo e influenzare il voto finale. Non eccessivamente, o almeno non così tanto da vanificare l'analisi del buon Gabriele, eppure Trepang2 mi è sembrato abbastanza genuino e viscerale, "sporco" ma in modo talentuoso, da meritare un intervento a sua difesa. Se cercate un FPS senza impegno, divertente, sincero nel riferirsi agli shooter del primo decennio 2000 – e non, come accade spesso, a quelli anni '90 – fatevi avanti senza indugio. Troverete un bel po' di imperfezioni, ma non è poi così difficile passarci sopra.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Trepang Studios/Team 17
Prezzo € 29,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Sparatutto in prima persona
PEGI 18+

Configurazione di prova
Intel Core i7, 16GB RAM, GeForce GTX1650 Ti, HDD

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080, Trepang2 si muove benissimo sulla macchina di prova, veloce e brillante nelle fasi di fuoco più concitate. Graficamente è facile rilevare elementi che tradiscono il basso budget, ma lo spettacolo è comunque assicurato.

PRO
- Estremamente veloce, dinamico
- Tante armi e ognuna divertente da usare

CONTRO
- Evidenti limiti tecnici
- Oltre l'ottimo gunplay, non c'è nulla

COMMENTO
Trepang2 conferma tutte le impressioni nate dopo le prime ore di gioco: gunplay appagante ed esplosivo, mentre tutto il resto del pacchetto di gioco è approssimativo, rappresentazione concreta dei limiti di una produzione piccola, di cuore, ma priva dei mezzi necessari all'impresa.

VOTO [75]

NERO CHE INGHIOTTE IL MONDO

Agli sviluppatori di The Bearded Ladies la postapocalisse piace tanto. Questa volta ci portano in un'America pervasa da una misteriosa sostanza che sembra possedere una propria volontà...

di **Marco "Brom" Bortoluzzi**

Con i tattici a turni ho un rapporto difficile. Specifico che l'ostilità non deriva da me: nel senso, da amante degli strategici in tempo reale quale sono, li ritengo un genere adiacente se non come meccaniche di sicuro come approccio mentale, e dunque non mancano mai di attirare la mia attenzione. Ma, accidenti, ogni volta che inizio a giocarci mi sento come se stessi sbagliando qualcosa senza però capire cosa, ogni scontro sembra molto, molto più duro del necessario. E tu ne sai qualcosa, vero Miasma Chronicles?

MIASMA, MA NON È IL COVID

Nuovo prodotto dei creatori di Mutant Year Zero e del molto meno noto – anche perché uscito solo su Epic Games Store – Corruption 2029, Miasma Chronicles ci porta in un'America futuristica dove, insomma, le cose non sono andate benissimo. La premessa per la storia, a essere onesti, non è originalissima: una megacorporazione di nome Edezen era riuscita a risolvere il cambiamento climatico e a rendere l'America un paradiso terrestre, ma qualunque tecnologia avessero sviluppato ha poi causato l'insorgere del Miasma, organismo non meglio definito ma sicuramente molto pericoloso per la vita umana, la cui furia ha causato devastazioni incredibili in tutto il continente. Nel caos susseguitosi, la famiglia a controllo della Edezen è riuscita a imporsi come unica autorità riconosciuta, prendendo il nome di Prima Famiglia. Protagonista del gioco è un giovane meccanico di una piccola cittadina mineraria, che ben presto dovrà fare i conti con una realtà più grande di quella a cui è abituato. Se la premessa di Miasma Chronicles è appunto piuttosto standard e difficilmente sorprenderà qualcuno, va detto che per quanto riguarda la realizzazione c'è poco da criticare. Visitare palazzi, parchi di divertimento, aeroporti in rovina è incredibilmente affascinante, tanto più che The Bearded Ladies ha spinto davvero molto sul comparto grafico, con un livello di dettaglio davvero fuori dal comune per gli standard del genere. Questo, chiaramente, ha il suo peso: la mia 3060 con tutto su Ultra e 1080p ha fatto fatica a tenere i 60 frame al secondo fissi, ma va anche detto che trattandosi di un tattico a turni la cosa ha un peso minore di quanto avrebbe se stessimo parlando di un action o di uno sparatutto. I dialoghi sono anche interamente doppiati, anche se purtroppo non ho sempre trovato convincente la recitazione (ma Diggs è fantastico).

> L'AMBIENTAZIONE È INDUBBIAMENTE UNO DEI PUNTI FORTI DEL GIOCO

TIGER TOUGH

Passiamo alla parte più propriamente giocata. Miasma Chronicles riprende il misto di tattico e stealth già proposto nelle precedenti produzioni di The Bearded Ladies. Questo significa che prima di gran parte degli scontri – a volte saranno i nemici a sorprenderci, e lì avremo poca scelta – potremo esplorare il campo di battaglia, scegliendo con cura la posizione da cui vogliamo dare il via alle danze. Non solo: sarà anche possibile, e anzi consigliato, eliminare i nemici più deboli senza farsi notare, rendendo più agevole lo scontro, e in alcuni casi addirittura oltrepassare i nemici senza bisogno di correre rischi non necessari. È una scelta che personalmente ho trovato molto ben riuscita: è interessante osservare la disposizione di tutti i nemici, eventuali percorsi di pattuglia, scandagliare bene il campo di battaglia, trovare i nemici più isolati e facili da stendere senza rischio. Questa componente ha un peso importante nell'economia di uno scontro: soprattutto nella prima parte del gioco, i nemici non ci vanno leggeri e quindi a maggior ragione è

Già dai primissimi minuti l'ambientazione di Miasma Chronicles colpisce subito. E non è che cali andando avanti.

Quando Jade si unirà al nostro gruppo, porterà con sé un fucile silenziato. Molto, molto utile.

importante non sottovalutare i vantaggi che ci può dare la fase stealth, ma chi preferisce i tattici puri potrebbe forse trovare macchinosa questa impostazione di gioco. Per il resto, la parte puramente tattica è ben realizzata, e dimostra l'esperienza dello studio svedese con i canoni del genere. C'è una buona chiarezza, muovere l'indicatore di spostamento rivela non solo le percentuali di colpire aggiornate in base alla nuova posizione ma anche a quali nemici saremo esposti muovendoci; avrei apprezzato se fosse stato possibile vedere la portata di armi e abilità anche quando non hanno munizioni o energia per utilizzarle, ma in generale a livello di leggibilità c'è ben poco da lamentarsi di Miasma Chronicles. Non ho apprezzato il menù dei consumabili invece, che ci obbliga a scorrere ogni singola opzione premendo Q o E. C'è un'ampia varietà di nemici, ciascuno con sue particolarità e

IL MIX FRA STEALTH E TATTICA È MOLTO BEN RIUSCITO

debolezze (salta fuori che dare fuoco ai robot non funziona benissimo, per dirne una), e ho sempre trovato molto ben riusciti i terreni di scontro, che permettono differenti approcci e incentivano la mobilità del nostro trio. Come accennavo, la prima parte del gioco mi ha dato piuttosto da penare. Questo è stato dovuto anche a due scelte di design in particolare. La prima è che i nostri personaggi non si curano fra uno scontro e l'altro, se non quando salgono di livello, tramite l'uso di consumabili, e in alcune cutscene di transizione legate alla storia. Una scelta che ha senso, ma che allo stesso tempo ci forza a riflettere prima di decidere di affrontare una missione secondaria, pena il perdere più risorse di quelle che abbiamo guadagnato.

Essere in inferiorità numerica è la regola. Abituatevi!

Poi, e questo mi ha lasciato molto più perplesso, neanche le abilità si ricaricano fra un combattimento e l'altro. Quindi capita di chiudere uno scontro, passare dieci minuti a girare, fare compere, parlare con NPC , avviare un altro scontro e trovarsi con un'abilità ancora in cooldown. Chiudo con un'ultima critica per un titolo che nel complesso ho trovato molto solido e ben realizzato, e cioè quella che riguarda il ritmo del gioco. Questo mi è durato nel complesso poco più di una ventina di ore, ma devo dire che la conclusione mi ha colto un po' alla sprovvista: non che non abbia senso a livello di storia chiudere lì, anche se onestamente ho trovato anticlimatica l'esecuzione. Più che altro il gioco è finito proprio quando stavo iniziando a godermelo sul serio, e la cosa mi è dispiaciuta. Avrei giocato volentieri quattro o cinque ore in più.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Wishfully / Thunderful Publishing
Prezzo € 49,99
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere Tattico a turni, GdR
PEGI 16+

Configurazione di prova
RTX 3060, Ryzen 3600, 16 GB RAM, SSD NVMe

Com'è, come gira
Giocato a 1920x1080. Visivamente poco da criticare, gli sviluppatori hanno spinto davvero tanto su questo aspetto e ha sicuramente pagato. Purtroppo, lo scotto è un'ottimizzazione non eccelsa, che sulla configurazione di prova ha faticato a tenere i 60 fps con tutto a Ultra e in 1080p. Ma è un tattico, fare 40 frame al secondo ogni tanto non pesa poi molto.

PRO
- Ottimo mix di stealth e tattica
- Ambientazione ben riuscita
- Graficamente ad alti livelli

CONTRO
- Sull'ottimizzazione c'è da lavorare
- Storia e recitazione non sempre eccelse

COMMENTO
Miasma Chronicles dimostra che The Bearded Ladies ha ben chiaro cosa fa funzionare un tattico a turni, che in questo caso riprende le meccaniche stealth già presenti nei loro precedenti titoli. La storia è discreta, non eccezionale, ma l'ambientazione è davvero ottimamente realizzata. Peccato per un climax che poteva essere gestito meglio.

REVIEW

TGM SILVER AWARD

VENDETTA PSICHEDELICA

Uno sparatutto in prima persona vecchia scuola che potrebbe piacere a chi, ancora oggi, non riesce a dimenticare Duke Nukem.

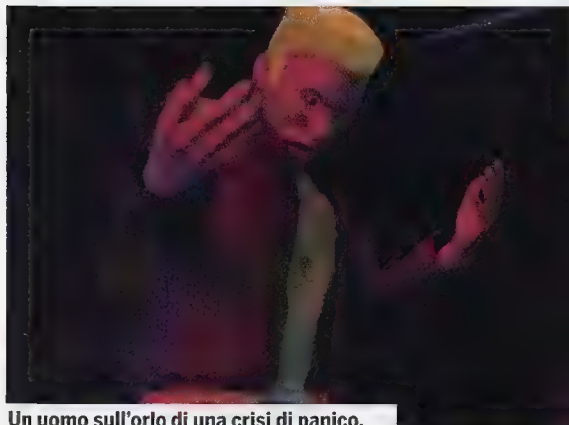
di **Nicholas "Puji" Mercurio**

Vaas si domandava, ai tempi, quale fosse la corretta definizione di follia. E mentre premeva la lama del coltello sulla gola del protagonista di Far Cry 3, fino a quel momento tutti erano sicuri che appartenesse all'uomo timorato, lo stesso descritto in Pulp Fiction, l'unico a conoscere il cammino della perdizione e dell'imprevedibilità, mosso da una vendetta senza scrupoli ai danni degli uomini malvagi. D'altronde Slayers X: Terminal Aftermath: Vengance of the Slayer (d'ora in poi Slayers X) non è poi una storia tanto lontana da quella di Beatrix Kiddo, la protagonista arrabbiata – che più arrabbiata non si può – di Kill Bill. La sola differenza è che non c'è Uma Thurman a giocare con la katana, bensì un fallito qualunque, di una città qualunque e di un quartiere qualunque, furioso perché gli hanno trucidato la madre, il padre, la ragazza e il suo migliore amico. Tutti insieme, nessuno escluso. Il motivo? Essere capitato nel posto sbagliato, nel momento sbagliato e in un giorno sbagliato.

SLAYER SI NASCE, NON SI DIVENTA

E non lo scegli, purtroppo. È il caso di Zane, protagonista di Slayers X, un biondo ossigenato con una grande passione per la cultura pop, gli eroi giapponesi e americani, gli hamburger e i videogiochi. Sembra pure scolarizzato, sebbene non possa contare sul suo acume, ma non si può dire lo stesso dei suoi muscoli, che adopera per alzare pesi impossibili, fare i piegamenti e strozzare i nemici che gli ostacolano il cammino. E credetemi, il povero Zane ne ha parecchi, non tutti sono disposti a fargli sconti. Uno di questi è Mavin, il direttore di un supermercato che pare abbia avuto una tresca con sua madre. Tanto per non farsi mancare nulla è pure lo sgherro di una setta chiamata Psyko Syndicate, una sorta di Scientology armata fino ai denti, decisa a eliminare qualunque Slayer le capiti a tiro. Zane è l'unico superstite della sua organizzazione, nonché la preda per eccellenza, la vita sacrificabile e l'uomo che tutti vogliono morto prima che faccia qualche sciocchezza. La storia di Slayers X s'ispira in maniera originale al tipico canovaccio narrativo delle storie di vendetta e redenzione, aggiungendo al suo interno un protagonista inedito. Ironico e violento, il povero Zane si ritrova a vivere innumerevoli situazioni grottesche e fuori di testa. La scrittura utilizzata, ottimamente inserita nel contesto, offre un racconto che scorre rapido ai titoli di coda, offrendo risate, emozioni e tante, tantissime botte. Zane affronta nemici di qualunque genere, percorrendo una strada irta di pericoli e battute offensive, contando solo su sé stesso e un armamentario degno di Matrix.

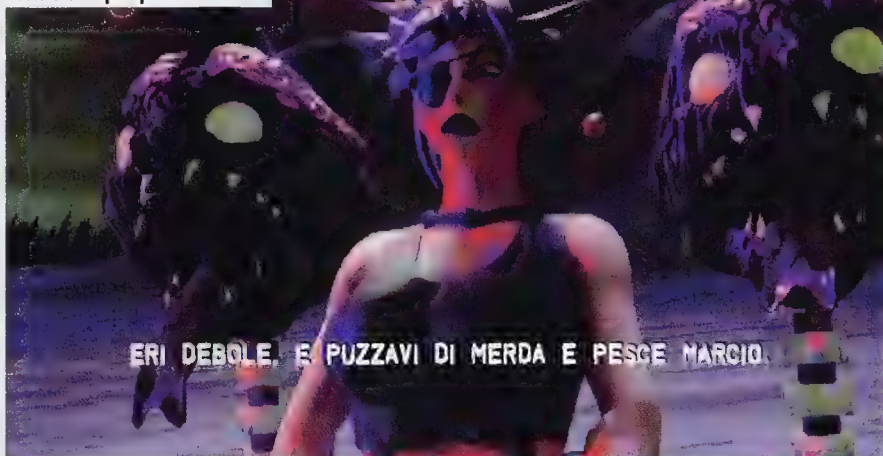
UN FPS DICHIARATAMENTE VECCHIA SCUOLA CHE RIPRENDE FEDELMENTE GLI ANNI D'ORO DI QUAKE, DOOM E DI DUKE NUKEM

Un invito che ha tutto il sapore di una minaccia.

Un uomo sull'orlo di una crisi di panico.

SENZA FIATO

Non si accontenta di fare soltanto questo, però. L'opera è un FPS dichiaratamente vecchia

scuola che riprende fedelmente gli anni d'oro di Quake, Doom e Duke Nukem, infilandoci all'interno una struttura ludica ben implementata e assolutamente coinvolgente. Se siete appassionati della corrente di quegli anni, è possibile che Slayers X vi metta sin da subito a vostro agio proprio com'è accaduto a me, che non mi sono fatto troppi scrupoli a massacrare qualunque nemico mi capitasse a tiro. L'obiettivo è sparare, procedere e ripetere, ma il gameplay è ben più profondo di quanto potrebbe sembrare. Oltre a focalizzarsi sugli scontri all'arma bianca e a un vasto arsenale che è possibile intercambiare in base alle situazioni, sbloccabile durante i livelli, Zane può esplorare ogni singola area alla ricerca

Le parole dolci, quelle che fanno sempre piacere.

Ecco lo sparavetri, un omaggio allo sparachiodi di Quake.

delle chiavi per aprire le porte e i dischi, utili per avanzare nel gioco. A difenderle ci sono un gran numero di nemici, che lo Slayer può massacrare con una spada, le sue due pistole e un mitragliatore, oltre a uno sparavetri che ricorda l'immortale sparachiodi di Quake. Il gunplay è così tanto adrenalinico da far venire voglia di sparare fino alla fine di tutte le cartucce a disposizione. Una pregevole aggiunta, inoltre, riguarda l'energia di Zane, posta a destra della barra

IL GUNPLAY È COSÌ ADRENALINICO DA FAR VENIRE VOGLIA DI SPARARE FINO ALL'ULTIMA CARTUCCIA

della vitalità: il suo utilizzo, una volta raggiunto un obiettivo che preferisco non raccontarvi, può aprire a nuovi approcci e modi per interfacciarsi con gli spietati Psyko, che non possono niente contro il potere che scorre nelle vene del protagonista. Prima ho parlato di esplorazione, e c'è da dire che il level design di ciascun livello è gestito con sapienza e intelligenza, rendendo Slayers X discretamente rigiocabile. Raccogliere ogni collezionabile e segreto, compiendo al contempo delle piccole storie secondarie all'interno dei livelli, aumenta il monte ore necessario per completarlo nella sua interezza. Ad affascinare è anche il lavoro grafico certosino per far ripiombare il giocatore in quegli anni e creare un'atmosfera unica nel suo genere, adeguata al contesto in modo straordinario e inaspettato. In Slayers X si va ben oltre il divertimento e il ricordo del passato, che in questo caso assume un'importanza totale sia nell'architettura di gioco, sia nell'ambientazione. C'è una passione trascinante che non lascia il giocatore e lo accompagna fino alla conclusione dell'esperienza, facendo venire gli occhi lucidi poiché non si è mai effettivamente pronti a tanta bellezza. Ora so qual è la definizione di follia.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Big Zeta Studios Inc. / No More Robots
Prezzo € 15,29
Multiplayer Assente
Localizzazione Testi
Genere FPS old-school
PEGI 18+

Configurazione di prova
Ryzen 5 3600, 16 GB di RAM, GeForce RTX 3070, SSD

Com'è, come gira
Giocato a 3840x2160 senza alcun intoppo, e certo la cosa non ci ha sorpresi. Al netto di uno stile efficace, più di quanto sembri guardando gli shot, girerebbe pure su una ruota motrice.

PRO
- Un grandissimo contesto
- Tanti livelli e buona rigiocabilità
- Gunplay ben implementato

CONTRO
- Tema non certamente originale
- Qualche incertezza nei dialoghi

COMMENTO
Prendete una storia di vendetta degna di Tarantino, infilateci un'atmosfera anni '90 e così tanti proiettili da far impallidire i mostri sacri degli FPS. Lo avete fatto? Bene. Otterrete Slayers X, una produzione che non si accontenta solamente di dichiarare il suo amore al passato, ma che proietta il giocatore in un contesto fatto di violenza e proiettili a non finire. Il protagonista Zane è la prova inconfutabile di cosa significhi regolare i conti prima che il cattivo della situazione tiri le cuoia. Forte di un gunplay adrenalinico, di livelli ben implementati e un'esplorazione coinvolgente, Slayers X è il gioco perfetto per chi ha voglia di cadere in tentazione e vuole respirare l'aria di nuovo, travolgente boomer shooter.

VOTO [85]

I CONFINI DELLA FANTASIA

Il nuovo capitolo della saga di Square Enix completa il firmamento di uscite di pregio dello scorso mese, tuttavia la fiamma della Fenice fatica ad ardere come sperato.

di **Danilo Dellafrana e Daniele Cucchiarelli**

Ci sono più sangue, mutilazioni, scene di sesso e turpiloquio in Final Fantasy XVI che in un paio di stagioni di Game of Thrones. Il fatto che il team creativo abbia visionato la controversa serie HBO per trarre ispirazione appare lampante già dopo poche ore e, tutto sommato,la cosa non ci dispiace. Una cosa, però, deve esservi chiara: questo non è il Final Fantasy della vostra fanciullezza, poco ma sicuro! Al di là dei temi maturi, i combattimenti in tempo reale ricalcano quelli di action à la Devil May Cry, tra fasi al rallentatore seguite da schivate, combo e juggle. Inoltre non dovrete temere alterazioni di stato come cecità o avvelenamento e potete salutare oggetti familiari come code di fenice o antidoti. Dimenticatevi poi totalmente delle proprietà elementali: provate a centrare un Piros incandescente con una palla di fuoco e il mostro incasserà il danno invece di curarsi. Ma cosa diavolo sta succedendo?

UNA STORIA COMPLICATA

Facciamo qualche passo indietro e parliamo della trama di FFXVI, che ci è piaciuta davvero parecchio. Al centro di tutto ci sono i Cristalli Madre, fonte di magia e potere assoluto. La loro esistenza è profondamente radicata nella vita quotidiana di tutto il popolo ma alcuni individui particolari chiamati Portatori sono in grado di usarli per generare incantesimi, mentre altri, i Dominanti, arrivano ad incarnare la potenza di Ramuh, Shiva e tutto il resto del pantheon di evocazioni storiche della saga, qui chiamate Eikons. Clive Rosfield, il protagonista principale del gioco, non è tra loro.

Il gioco non risparmia le dimensioni dei nemici, ma dopo un po' cominceranno a sapere di già visto.

Visitare un villaggio è sempre bello. Con un filo di interazione in più sarebbe anche meglio.

Le sue scarse capacità magiche si limitano a dare personalità al suo stile di scherma. Doti insufficienti per assicurarsi il favore di Fenice che ha deciso di benedire il fratello minore Joshua e... ci fermiamo qui per evitare qualsiasi tipo di spoiler, ma ci teniamo a sottolineare quanto la trama di FF XVI sia ricca di plot twist e personaggi interessanti, esaltati da una messa in scena maestosa e un doppiaggio italiano di qualità cinematografica.

CLIVE COME DANTE, O QUASI

Parliamo proprio di lui, Clive. Le sue scarse capacità iniziali possono essere migliorate non di poco spendendo i PA ottenuti dopo ogni scontro assieme alla canonica esperienza. Il suo legame con la casata benedetta da Fenice gli conferisce anche l'uso di un paio di attacchi magici, ma anche qui la situazione è destinata a cambiare strada facendo. Clive sarà presto in grado di "prendere in prestito" parte dell'energia degli altri Eikons, tre diversi per volta da alternare con la pressione di un tasto incrementando a dismisura le capacità di attacco e sbloccando abilità uniche che cambieranno drasticamente lo stile di gioco. Non solo: ogni attacco magico può essere migliorato più volte fino ad essere padroneggiato, e a quel punto nulla vieta di legarlo al kit di un altro Eikon, creando move-set personalizzati. Qualche incertezza come la difficoltà nel cambiare bersaglio nel cuore della lotta c'è, ma in genere funziona tutto bene e ogni battaglia è una gioia, specialmente quelle contro i boss che si qualificano tra le più

Non c'è nulla di meglio che prendere il sole assieme al fido chocobo.

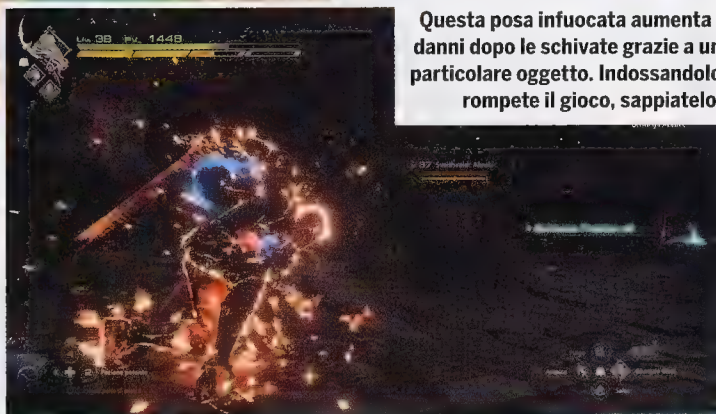
memorabili della serie. Il problema è che si tratta di un sistema di combattimento arcade focalizzato su un solo personaggio, il che porta in dote qualche dubbio. Il primo riguarda il move-set base, nel quale Clive usa il solo spadone e che dopo le prime decine di ore comincia ad avvertire un po' di stanchezza, acuita anche dai modelli dei nemici tutti molto simili tra di loro. Poi, ovviamente, l'approccio puramente arcade potrebbe non accontentare tutti. I fanatici degli episodi classici saranno spiazzati dalle defezioni elencate all'inizio e dalla pochezza di opzioni: al di là dell'equipaggiamento e della scelta degli oggetti da abbinare alla selezione rapida c'è poco altro da personalizzare. I fan di Bayonetta e simili, invece, potrebbero rimanere delusi dalla carenza di sfida. Ci sono due livelli di difficoltà ma nessuno sarà in grado di impensierirvi se siete forti nei giochi d'azione, almeno fino al NG+. Siamo morti giusto un paio di volte verso la fine, dove si avverte un sensibile inasprimento della cattiveria.

TUTTA LA POTENZA DI PLAYSTA… Ehm, NO

Anche sotto il profilo tecnico, per essere un'esclusiva, ci aspettavamo di più da FFXVI. Scelta la modalità grafica che predilige la fluidità alla risoluzione, il gioco ci ha ricompensato con 60fps quasi inamovibili durante i combattimenti, stranamente molto più instabili durante l'esplorazione. Il feedback aptico è ridotto all'osso, opponendo resistenza all'apertura di pesanti portoni e poco altro. Un vero peccato. Al netto della direzione artistica inappuntabile, è un po' una delusione che tutto quello che gravita al di fuori del combattimento trasmetta un'aria quasi trascurata. Prendete i centri abitati che incrocerete nei vostri viaggi: a parte determinati momenti imposti dalla trama, non potrete mai entrare in case o negozi, con i bottegai convenientemente disposti sull'uscio. È un mondo bello ma artificiale, che stuzzica la curiosità solo fino a un certo punto. Senza contare le missioni secondarie, la fiera delle fetch quest da portare a termine per accumulare fama, un valore con cui riscattare ricompense sfiziose e massicce iniezioni di punti abilità. Occhio perché alcuni dei premi più consistenti, tra cui la possibilità di cavalcare i chocobo, si nascondono dietro richieste apparentemente banali.

I nemici più robusti sono protetti dalla barra del vacillamento; azzeratela per stordirli e fare danni seri.

Questa posa infuocata aumenta i danni dopo le schivate grazie a un particolare oggetto. Indossandolo rompete il gioco, sappiatelo.

LA SCHEDA

Sviluppatore / Publisher
Square Enix Creative / Square Enix
Prezzo € 79,99
Localizzazione Completa
Multiplayer Assente
Genere: GDR d'azione, action adventure
PEGI 18+
Sistema PlayStation 5

PRO
- Trama appassionante, bei personaggi
- Combat system arcade riuscito
- Direzione artistica maestosa

CONTRO
- Tecnicamente non al top
- Esplorazione e meccaniche GdR basilari
- Mondo affascinante, ma vuoto.

COMMENTO
Final Fantasy XVI è un animale difficile da giudicare, un esperimento divisivo che si sarebbe trovato più a suo agio come spin-off, piuttosto che negli scomodi panni di un capitolo ufficiale di una serie tanto amata. Una trama appassionante e un sistema di combattimento più che riuscito tengono alta l'attenzione per le circa 30 ore necessarie a finire il gioco, ma purtroppo sono costretti a dividere la scena con meccaniche "ruolistiche" annacquate e un mondo arido al netto di una lodevole direzione artistica.

VOTO [80]

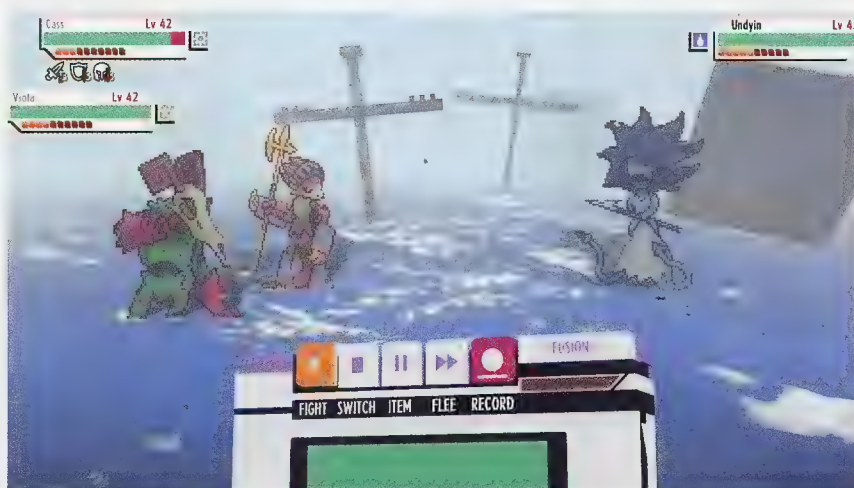
AFTER US

Inquina oggi, deforesta domani, è normale che prima o poi all'uomo arrivasse il conto delle proprie azioni. E questa volta è salato: niente più animali, la vegetazione è scomparsa e gli esseri umani sono creature nude, glabre e pietrificate. Madre Natura però ha deciso di preservare almeno le anime della fauna scomparsa e ha incaricato Gaia, Spirito della Vita, di lottare per garantire una seconda possibilità alla Terra. Nei panni di questa fatina capace di far fiorire i luoghi toccati dal suo cammino dovrete trovare le anime degli ultimi rappresentanti animali, situati ovviamente in luoghi di non facile accesso. Le vere difficoltà tuttavia arrivano da un sistema di controllo non sempre preciso che cozza con salti da calibrare al pixel, e una gestione della telecamera incapace spesso di restituire la profondità di campo, cosa che rende la navigazione più difficoltosa del dovuto. After Us è inoltre farcito di creature desiderose di farci la pelle: sono gli stessi umani, ricoperti di petrolio, a darci la caccia come indemoniati. Potremo tenerli a bada coi poteri di Gaia, in grado di ripulirli e donar loro la pace.

Nell'insieme After Us si è dimostrato un gioco impegnativo nelle sezioni esplorative ma assai più semplice in quelle "combattive". Divertente nel suo insieme e caratterizzato da un'ambientazione molto interessante. I problemi descritti fortunatamente non pregiudicano l'esperienza, rendendolo un titolo raccomandato a chi piace visitare mondi complessi piattaforma dopo piattaforma. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam), PS5, Xbox Series X-S ■ Piccolo ■ Private Division

CASSETTE BEASTS

Pokémon sono ancora oggi al primo posto della catena alimentare dell'intrattenimento e della cultura pop. Avevamo il forte timore che Cassette Beasts fosse l'ennesimo prodotto creato per sfruttare in qualche modo la popolarità della serie GameFreak, ma ci sbagliavamo. La produzione si discosta ampiamente dalle opere dello studio giapponese, prendendo da quest'ultimo il necessario per creare un contesto unico, una storia affascinante e una struttura ludica davvero solida. È sempre complesso costruire un mondo di gioco, eppure Bytten Studio ha saputo realizzarlo trattando al contempo con delicatezza tematiche importanti come l'amicizia e la sensibilizzazione verso l'ambiente. Sotto il profilo del gameplay Cassette Beasts è un gioco di ruolo vecchio stile con un mondo aperto pieno zeppo di attività che spinge a esplorare ogni angolo della mappa per scoprire i segreti e i mostri da catturare attraverso speciali cassette di registrazione... occhio però ai numerosi scontri casuali che potrebbero mettervi in difficoltà. La campagna di gioco è ben caratterizzata e sorretta da tante missioni secondarie che colpiscono per quel che raccontano con efficacia e decisione. Il sistema di combattimento a turni è ben strutturato e non differisce molto dalle altre produzioni, salvo per la possibilità di assumere le sembianze di un mostro e affrontare qualunque avversario nei suoi panni. Davvero una bella sorpresa questo Cassette Beasts, un GDR maturo e ben confezionato che ha superato di gran lunga le nostre aspettative. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam, MS Store), Xbox One/Series X-S, Switch ■ Bytten Studio ■ Raw Fury

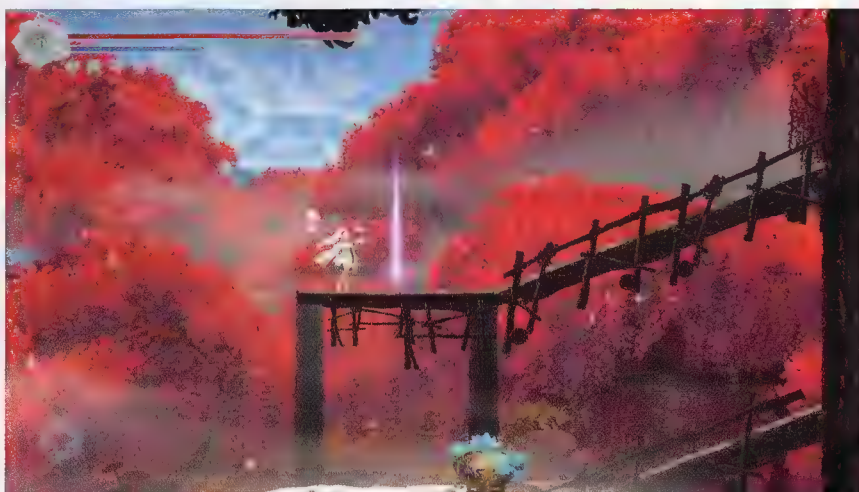
KILLER FREQUENCY

Un originale horror "radiofonico" proposto da Team17. Vestirete i panni, pardon le cuffie, di uno scanzonato DJ notturno di una radio locale, la cui vita cambia improvvisamente quando una chiamata dal 911 lo avverte dell'omicidio dello sceriffo da parte del Fischiatore, un micidiale serial killer ritenuto morto e sepolto. Senza troppi preamboli la voce dall'altra parte del telefono vi dirà che da quel momento in poi tutte le chiamate alla polizia locale verranno deviate sul telefono della radio. Sarete al comando di una console che prima usavate solo per far ascoltare melanconiche ballate e raccoglierne i racconti di annoiati nottambuli. Improvvisamente invece dovrete accogliere le richieste di aiuto delle persone che chiameranno, rispondendo alle loro domande possibilmente con consigli che gli salvino la vita. Occhio ai mitomani, però, inoltre non deconcentratevi mai perché persino il killer potrebbe essere il vostro prossimo interlocutore. Le location che visiterete in Killer Frequency non sono molte, sostanzialmente l'unico setting è composto dalle varie stanze della stazione radiofonica che dovrete raggiungere in base agli sviluppi della storia per completare delle task aggiuntive. Purtroppo la fine arriva abbastanza presto, non impiegherete più di 4/5 ore per arrivare al termine del gioco, ma è almeno possibile sbloccare qualche finale alternativo. Per chi volesse un'esperienza ancora più immersiva e "terrificante", Killer Frequency è disponibile anche per il visore VR Meta Quest 2. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam), PS4/5, Xbox One/Series X|S, Switch, Meta Quest 2 ■ Team17 Digital

AFTERIMAGE

Forse non avete mai sentito parlare di Afterimage, ma il gioco di Aurogon Shangai merita tutta l'attenzione possibile e ci è piaciuto davvero tanto. Siamo rimasti conquistati dalla sua veste grafica che alterna lussureggianti palazzi a giungle, città infestate, deserti e molto, molto altro ancora. Essendo un metroidvania il backtraking fa parte della ricetta, ma raramente ci è capitato di apprezzare il ritorno in location già visitate, per ammirarne i dettagli sfuggiti la prima volta e scoprirne angoli precedentemente non raggiungibili. Vista la cura messa nel comparto visivo, sorprende che l'audio sia caratterizzato da alti e bassi. A tratti la colonna sonora tira fuori pezzi atmosferici e potenti, alternati ad altri fin troppo generici e ripetitivi. Manca anche un design sonoro capace di rendere efficacemente l'atmosfera degli ambienti, mentre pregevole è il fatto che i dialoghi siano interamente doppiati, anche se solo in lingua inglese. Il gameplay adotta meccaniche simil-RPG a dir poco classiche ma non risparmia dei bei ceffoni in piena faccia soprattutto quando si parla di boss. A noi piacciono le sfide, lo sapete, ma in alcuni momenti del gioco abbiamo avuto la sensazione che il bilanciamento non fosse esattamente impeccabile. Armatevi quindi di santa pazienza, vi assicuriamo che ne varrà la pena. Afterimage offre davvero moltissimi contenuti, per completarlo si arriva tranquillamente a ridosso delle trenta ore che aumentano ulteriormente nel caso siate affetti da mania di completismo e vogliate sbloccarne i numerosi finali. Bellissimo. ■

PROVATO SU
90
PC

■ **Disponibile per:** PC (Steam), Xbox One/Series X|S, PS4/5, Switch ■ Aurogon Shangai ■ Modus G.

LEGO 2K DRIVE

Un open-world ricco di possibilità vi si presenterà davanti la prima volta che caricherete il gioco. Potrete andare dove vi pare, distruggere quasi tutto e costruire nuovi oggetti che vi torneranno poi utili nel corso dell'avventura. No, non stiamo parlando del nuovo Zelda ma di LEGO 2K Drive. Al timone troviamo Visual Concepts, che ha scelto di realizzare un kart game capace di mantenere il feeling "costruttivo" del franchise LEGO. Al centro dell'esperienza single-player è stata messa una modalità Storia che vi immergerà progressivamente in tre micro-mondi aperti pieni di competizioni di vario genere. Parlando con gli NPC potrete apprendere le regole del gioco e accettare missioni secondarie la cui quantità e varietà ci ha sorpresi. Trattasi di mini-giochi che vanno dal ritrovamento di oggetti alla distruzione di interi livelli, passando per citazioni di altri generi videoludici. Sono attività decisamente divertenti la cui varietà tuttavia inizia a scemare da metà gioco in poi. La Storia è giocabile anche in coop ed è accompagnata da coppe, gare singole personalizzabili e competizioni in rete. La guida delle vetture è quanto di più arcade possiate immaginare, ma purtroppo LEGO 2K Drive perde parecchio terreno rispetto all'ultimo Mario Kart in termini di design delle piste. Ci ha lasciati perplessi anche la mancanza di un editor di personaggi mentre estremamente soddisfacente è quello che permette di personalizzare le vetture sbloccate o crearne quante se ne vuole da zero, con un livello di personalizzazione che ha come unico limite la vostra fantasia. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam, Epic Games Store, Microsoft Store), Xbox One/Series X|S, PS4/5, Switch ■ Visual Concepts ■ 2K Games

PUZZLE BOBBLE EVERYBUBBLE!

Era il lontano 1994 quando un coloratissimo puzzle-game ideato da Taito e ispirato al celebre arcade Bubble Bobble fece la sua comparsa nelle sale giochi catturando da subito l'attenzione del grande pubblico. Irresistibili personaggi super-deformed, colonna sonora essenziale ma ipnotica e un gameplay tanto semplice quanto irresistibile sono gli ingredienti di un successo che va avanti ormai da quasi 30 anni. Puzzle Bobble Everybubble! è l'ultimo episodio della serie, che dopo la non proprio memorabile parentesi 3D/VR di Vacation Odyssey torna alle origini. Le meccaniche di base sono rimaste le stesse ma in Everybubble gli sviluppatori si sono divertiti ad inserire alcune bolle speciali dagli effetti più disparati e soprattutto la possibilità di giocare la modalità Storia con un massimo di quattro giocatori e accanite sfide "2 vs 2". Totalmente inedita è anche la modalità Puzzle Bobble vs Space Invaders, creata appositamente per festeggiare i 45 anni dell'altra serie storica di casa Taito. In questo caso il campo di gioco si allarga mettendovi di fronte a un enorme stormo di bolle aliene che, come nell'iconico gioco arcade, a ogni passaggio si avvicina sempre di più. Lo scopo, neanche a dirlo, è eliminarle tutte prima che tocchino terra. All'appello non manca neanche la canonica modalità survival che qui prende forma nella Torre Baron, una serie di 80 livelli nei quali il numero di bolle aumenterà progressivamente e il tempo scorrerà sempre più velocemente. ■

■ **Disponibile per:** Switch – Taito Corporation - ININ Games

DEATH OR TREAT

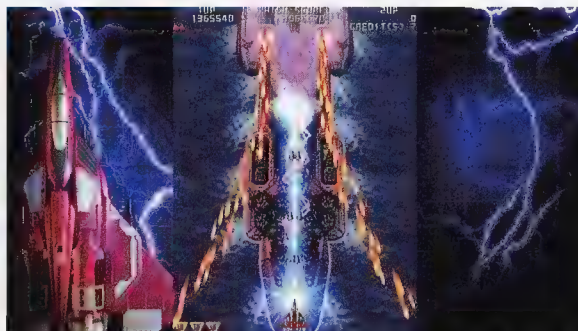
Seguendo le orme di titoli come Hollow Knight e Ori, il team Saona Studios ci propone Death or Treat, action 2D che strizza un occhio e mezzo a Tim Burton. Combattimenti frenetici e sezioni platform si fondono continuamente in un incedere a dir poco frenetico impreziosito da elementi roguelite ben equilibrati che stimolano la rigiocabilità. L'esplorazione è incentivata da percorsi secondari e stanze celate spesso ricche di bottino extra; non vi aspettate però boss segreti o loot esagerati. Ogni run fallita ci vedrà tornare nell'HUB centrale che potrà essere ampliato e potenziato con le risorse raccolte. Nuovi shop permetteranno di potenziarci per tornare in campo più accessoriati e forti che mai. L'estetica è il pezzo forte del gioco, che però ha qualche problema di ottimizzazione e occasionali ritardi nella risposta ai comandi.

PROVATO SU
68
PS5

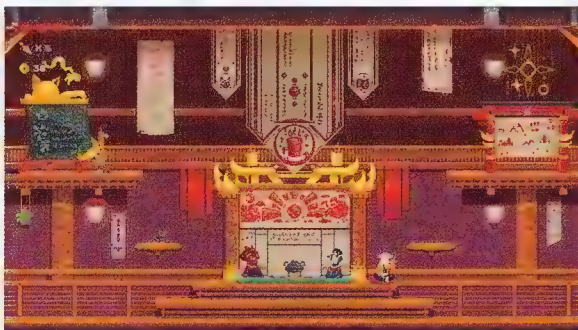
È il classico titolo "senza impegno", che cattura l'occhio e invoglia all'acquisto grazie ad un mood satirico davvero azzeccato, ma che alla prova sul campo risulta un po' troppo banale e poco profondo. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam), PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S, Switch – Saona Studios - Perp Games

RAIDEN III X MIKADO MANIAX

Il franchise di Raiden è sempre stato libero da tecnicismi e virate "complicate" nel panorama degli sparatutto. Un'esperienza di gioco viscerale e diretta, di quelle che ti esplodono in faccia con ondate di proiettili, raggi laser, enormi mecha ed esplosioni che spesso non lasciano un singolo centimetro per ripararsi. Raiden III x MIKADO MANIAX prosegue questa formula aggressiva ma accessibile. Dalle opzioni possiamo decidere quanti "gettoni" avere a disposizione e dunque bypassare la classica schermata del "Continua". Altro gettone, altro giro, punteggio resettato e si ricomincia la corsa attraverso sette livelli difficili ma non imbattibili. Una riedizione di Raiden III fedele, colorata e ben confezionata, capace di regalare ancora diverse ore di gioco grazie ad un gameplay arcade semplice ma feroce. Nessuna vera novità tolta la colonna sonora rivista e riarrangiata per l'occasione. Forse il costo eccessivo non giustifica l'acquisto per un giocatore casuale, ma per tutti gli appassionati del franchise o del genere è un pezzo importante. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam, Epic Store), Xbox One/Series X-S, PS4/5, Switch – MOSS - NIS America

CHRONICLES OF 2 HEROES: AMATERASU'S WRATH

Con Ghost of Tsushima, Sekiro e Ninja Gaiden si percorrevano storie di libertà, redenzione e vendetta, e quella proposta in Chronicles of 2 Heroes: Amaterasu's Wrath non si discosta molto dagli stessi canovacci narrativi. Kenshi e Ayame sono due fratelli legati da un vincolo di sangue ma soprattutto dal dovere. Dopo essere stati addestrati dal maestro Mikuto, il loro viaggio è legato ad una missione di vitale importanza: uccidere l'Imperatrice Himiko e liberare il Giappone dalla sua influenza. Il gameplay che accompagna questo costrutto narrativo è quello di un classico action-platform bidimensionale, con alcune meccaniche da metroidvania abilmente implementate. La novità rispetto ad altre produzioni simili è la possibilità di giocare nei panni di entrambi i personaggi, alternandoli in base alle situazioni per sfruttarne le differenti caratteristiche ed abilità. Pregevole il level design, ricco di strade secondarie opzionali, e menzione d'onore per le ottime boss fight. ■

■ **Disponibile per:** PC (Steam), Xbox One,/Series X-S, PS4/5, Switch ■ Infinity Exp. ■ Catness G. S.

A cura di **Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)**

KENZO TSUJIMOTO PARTE 1: PRIMA DI CAPCOM

Intendiamoci subito: l'intera e dettagliata storia di Capcom è troppo grande per essere costretta tra le pagine di un magazine, anche quando la rivista si chiama TGM e il numero sulla copertina è il 400. Con una genesi che risale al lontano 1983, il colosso giapponese vanta una serie di incessanti successi che raggiunge i nostri giorni: elencarli tutti anche solo limitando al massimo le nozioni di storia richiederebbe una decina di numeri della Time Machine. L'arrivo di Street Fighter 6 mi ha però spinto a inquadrare questo cammino in una parentesi temporale più contenuta, che va dalle origini fino agli anni Novanta, quando il ciclone Street Fighter 2 mutò definitivamente l'aspetto dei game center. Non troverete dunque accenni a Lost Planet, Monster Hunter e altri giochi appartenenti a un'era molto più moderna e pionieristica, ma scopriremo assieme le basi che hanno portato Capcom a divenire il colosso attuale, focalizzandoci primariamente sulla storia del suo carismatico fondatore. Perché già così ci sono tante cose da dire, la maggior parte delle quali difficilmente reperibili in rete, visto che, per comprendere l'intuizione di Kenzo Tsujimoto, dobbiamo contestualizzare il momento della sua nascita, ovvero il 1940, precisamente a Kashihara, nelle campagne di Nara. Sono momenti storici decisivi quelli in cui la potenza militare del Sol Levante tiene in mano le sorti del sud est asiatico in una foga colonialista che la spinge a colpire le navi americane stanziate nella baia di Pearl Harbour, accendendo la miccia di un conflitto destinato a cambiare per sempre le sorti del Giappone e dell'umanità intera. Kenzo però è inizialmente estraneo a tutto questo, giacché gli alleati decidono di risparmiare le ex capitali Nara e Kyoto, bombardando però senza sosta la vicina Osaka, creando un panorama indecifrabile dove la tranquillità rurale di Kashihara si oppone a un orizzonte rosso fuoco. Kenzo può concedersi dunque il lusso di trascorrere un'adolescenza di relativa pace durante la guerra, almeno fino alla morte del padre (un fabbro locale) nel 1954, dopo un anno di lotta disperata contro una malattia implacabile. È qui che l'uomo che fonderà Capcom si ritrova ad abbandonare la scuola per aiutare la madre a sostenere quel che resta della famiglia all'età di appena quattordici anni, creando galleggianti in una fabbrica che produce attrezzature per la pesca. Uno scenario che comunque non lo spezza, anzi, lo motiva a mettere da parte qualche risparmio per continuare gli studi due anni dopo, in durissime giornate in cui il lavoro cede il passo alla scuola e alle lezioni di judo, tanto per non concedersi un attimo di riposo fino alla conquista del diploma nel 1960. Subito dopo il suo percorso formativo lo porta ad aiutare gli zii quotidianamente nella gestione di un negozio di alimentari, imparando sul campo le basi del commercio e convincendo i parenti della sua buona volontà, tanto da ottenere da loro, oramai anziani, la gestione dell'attività di famiglia. Purtroppo la vita continua ad essere dura, e impartisce al giovane un'altra severa lezione: dopo essersi indebitato per trasformare il negozio in una pasticceria e comprare un veicolo (il mitico Mizetto di Daihatsu, praticamente la versione giapponese della nostra Ape Piaggio!) con cui effettuare consegne a domicilio, l'estate particolarmente torrida del 1965 devasta le scorte accumulate tra calura e insetti, costringendolo a vendere tutto. Anche stavolta la disfatta completa è assolutamente fuori discussione, tanto che, al netto dei debiti da ripagare, Kenzo riesce a convincere le banche a prestargli altri soldi con cui ricominciare, per la prima volta lontano dall'ovattata sicurezza della campagna: afferrando tutto il coraggio del mondo si sposta nella ben più caotica Osaka assieme alla moglie e al figlioletto Haruhiro, nato appena un anno prima. Qui apre la Bottega Tsujimoto nel distretto di Sumiyoshi, di nuovo dedita alla creazione di dolci, che arriva a vendere per strada alla stazione di Osaka dopo l'orario di chiusura. Ma è l'esterno del negozio a interessarci, visto che Kenzo viene fulminato dal ricavato della macchina dello zucchero filato automatica che si trova all'entrata: i passanti sono curiosi, si divertono a inserire monetine e a farla funzionare. È una vera e propria filosofia, quella delle macchine automatiche, capaci di donare sorrisi e gioia in cambio di qualche monetina, tanto che il giovane imprenditore ne intuisce le potenzialità e affida l'attività alla moglie, focalizzandosi sul loro commercio; col senno di poi, potremmo serenamente affermare che si tratta del primo incontro tra Tsujimoto e l'industria del divertimento a gettone, seppure senza monitor e joystick tra le mani. Il tutto al modico prezzo di 15.000 yen: questo è il costo del primo distributore dello zucchero filato che acquista nel 1968, un po' la pietra angolare su cui si fonderà il suo futuro impero. Perché la situazione

Kenzo si concede un fugace cammeo nel film di Street Fighter!

Vulgus è il primo arcade pubblicato da Capcom.

"APRII UNA PASTICCERIA PERCHÉ ERO NATO E CRESCIUTO IN UN PERIODO IN CUI I DOLCI MI ERANO STATI PROIBITI"

Kenzo Tsujimoto in un'intervista del 2009

Capcom spesso aggiunge numerosi particolari nelle sue conversioni domestiche, come la versione di Higemaru per Famicom testimonia.

decolla immediatamente, il tempo di vendere le macchinette nelle zone limitrofe e Kenzo inizia a viaggiare per promuoverle e piazzarle a destra e manca. In uno di questi viaggi, precisamente a Fukuoka, stringe amicizia con un grossista di pachinko da cui riceve l'ennesima rivelazione. Non riguardo il significato sociale delle rumorosissime macchine (siete mai entrati in una sala da pachinko in Giappone? È come sostare sotto le turbine di un jet particolarmente cacofonico!) che invero conosce bene, avendoci giocato personalmente; sa che rappresentano la salutare dose di escapismo con cui un popolo piegato da una guerra mai vista prima riesce a divertirsi dopo interminabili giornate di lavoro. La dritta interessa particolari esemplari modificati per essere giocati dai più piccoli, in cui i bambini continuavano a inserire monetine da dieci yen. Il mondo stava cambiando: terminata la carestia dovuta alla guerra, i giapponesi avevano bisogno di qualcosa per alleviare lo stress e divertirsi, non importa l'età. E le partite si succedevano una dopo l'altra, promettendo ricavi superiori a quelli di un bastoncino di zucchero filato che, una volta consumato, difficilmente spingeva il ragazzino a un secondo assaggio. Al ritorno da Fukuoka porta con sé un nuovo carico, stavolta composto da plance per il pachinko che istalla a Osaka e dintorni. Dopo averle vendute tutte, capisce che i profitti sarebbero stati ancora maggiori se le avesse prodotte da solo senza doversi approvvigionare altrove, e da qui decide di mettersi totalmente in proprio fondando la IPM (International Playing Machine) nel 1974, nel quartiere di Habikino. Si tratta di un business rivoluzionario, lontano dall'essere un mero affittuario di pachinko. In un'intervista concessa alla rivista arcade Game Machine nel 1977, Tsujimoto ricorda che IPM studiava i

Kenzo viene fulminato dal ricavato della macchina dello zucchero filato automatica che si trova all'entrata del suo negozio

Dopo la storia di Kenzo, nel prossimo numero entreremo nel vivo della produzione Capcom: questo è Bionic Commando.

Fighting Street è uno dei primi due giochi sviluppati per il rivoluzionario CD-ROM del PC Engine.

Terminata la carestia dovuta alla guerra, i giapponesi avevano bisogno di qualcosa per alleviare lo stress e divertirsi

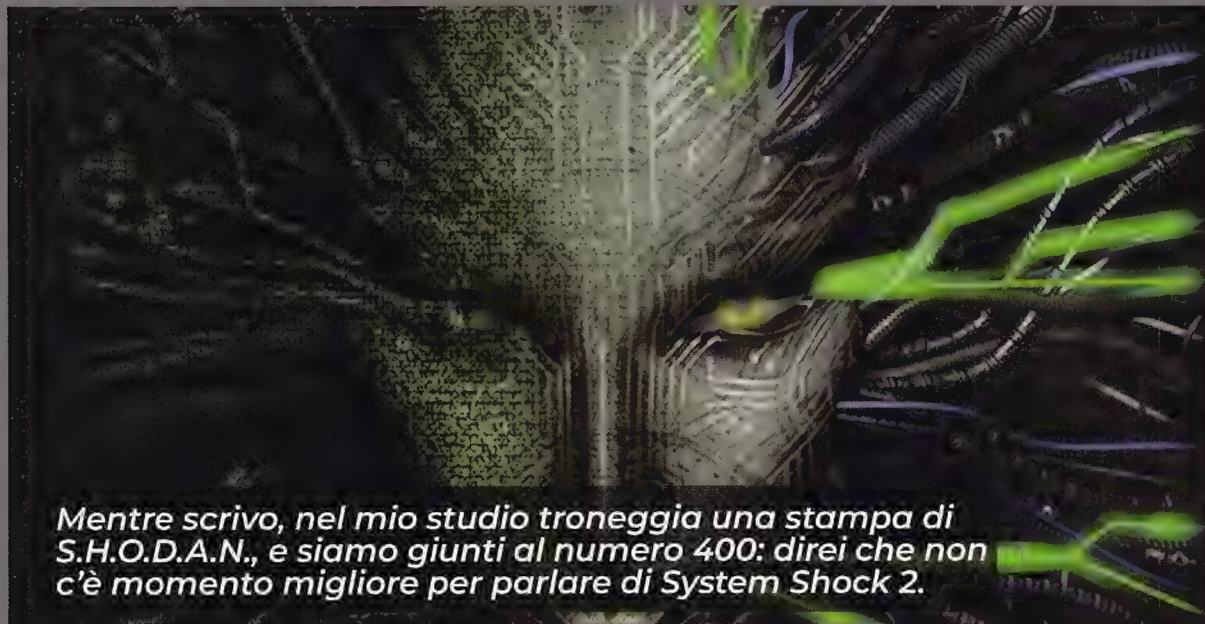
Volete brindare alla salute di Tsujimoto? Nella Napa Valley trovate la sua azienda vinicola!

bisogni di ognuno degli oltre duemila clienti per scegliere e consigliare gli apparecchi più redditizi, fornendo assistenza, ricambi e dritte per evitare ad esempio che negozi troppo vicini offrissero attrazioni identiche. Al contempo, IPM è aggiornata sulle ultime tendenze provenienti dall'altra parte dell'oceano come i giochi a premi e sopratutto i flipper, di cui istalla una base di 1500 esemplari in poche settimane. Da qui ad aprire altre succursali per controllare meglio il volume di affari è naturale, tanto da spingere Kenzo a coltivare il sogno di creare una propria sala giochi, ovvero l'antesignano dei game center. È un discorso delicato, che andava affrontato tenendo conto della cultura giapponese, in ogni suo aspetto. Ad esempio, i giochi elettromeccanici e i primissimi videogiochi come i tanti cloni di Breakout venivano solitamente esposti agli ultimi piani dei centri commerciali, e i ragazzini sapevano per abitudine che dovevano recarsi lì per giocare. Allo stesso tempo, le sale da pachinko godevano di una cattiva reputazione, essendo spesso ritrovi designati di yakuza e furyo shonen (i classici teppisti motorizzati yanki tanto cari a Yoshihisa Kishimoto) in cerca di risse. Per far fronte a simili problemi nasce nel 1977 la ASL, acronimo per "Association of Single Locations", ovvero un'associazione che riunisce le primissime sale da gioco indipendenti dell'arcipelago; senza neppure bisogno di dirlo, Kenzo Tsujimoto ne è il presidente. Vengono dunque dettate linee guida universalmente riconosciute ed applicate, che ad esempio vietano l'erogazione di soldi nel caso di giochi a premi e la conversione degli stessi in denaro. Inoltre ogni gestore è incoraggiato a segnalare situazioni problematiche per elaborare assieme una soluzione; alla fine, ogni locale che fa capo alla ASL riceve un adesivo da affiggere all'ingresso, un marchio distintivo con cui rassicurare il Ministero dell'Educazione che iniziava a essere nervoso riguardo l'influenza che tali ecosistemi potevano avere sui più giovani. Un'iniziativa lodevole, purtroppo destinata ad annegare di fronte allo tsunami causato dall'avvento di Space Invaders nell'autunno del 1978, che cambiò totalmente le regole. Nulla che possa realmente impensierire un uomo dotato della tempra di Tsujimoto, come vedremo nel prossimo numero. ▲

SonSon di Okamoto fu il primo titolo realizzato da Capcom, ma venne posticipato per far strada allo schema di gioco più riconoscibile di Vulgus.

Questa, ovviamente, è una storia che racconteremo.

A cura di **Mario "SecondVariety" Baccigalupi**

» Sviluppatore: **Irrational Games** » Dove trovarlo: **Ebay, GOG**

SYSTEM SHOCK 2

1999

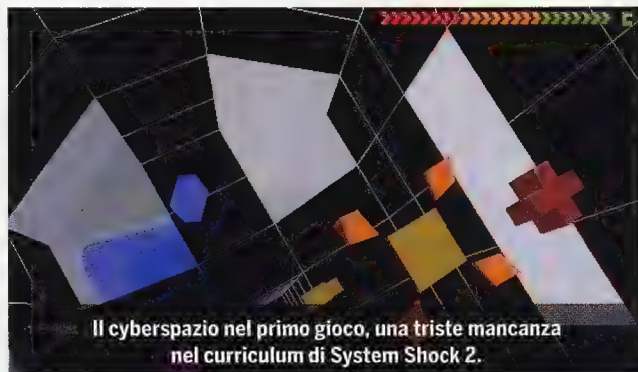
Mentre scrivo, nel mio studio troneggia una stampa di S.H.O.D.A.N., e siamo giunti al numero 400: direi che non c'è momento migliore per parlare di System Shock 2.

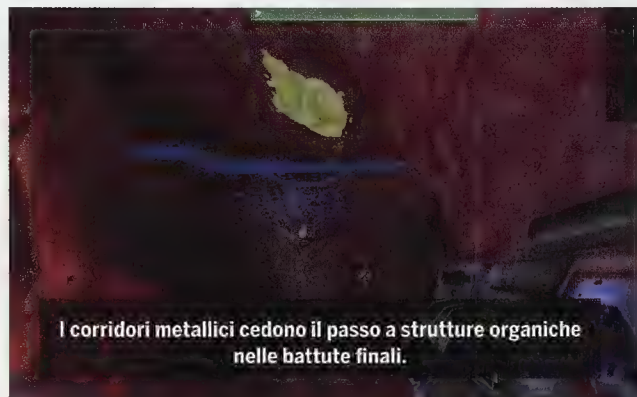
Una volta i videogiochi erano accompagnati da manuali enciclopedici; dovendo estrarre un solo aneddoto dalla montagna di cellulosa che ha lastricato la mia passione per i giochini elettronici, questo sarebbe la dichiarazione d'amore di Ken Levine nei confronti del primo System Shock, presente nelle ultime pagine dell'opuscolo allegato al seguito che si trovò a dirigere assieme ai compari Jonathan Chey e Robert Fermier. In quel passaggio, Levine parla di S.H.O.D.A.N. con timore e rispetto, descrivendo la crudele e fredda AI come una minaccia onnipresente, scaltra e superba. È così: quando la maggior parte dei cattivi videoludici si accontentava di restare in panciolle e timbrare il cartellino in tempo per lo scontro finale, S.H.O.D.A.N. rappresentava una nemesi implacabile e consapevole della propria onnipotenza digitale; il fatto che System Shock venne spedito sugli scaffali il 26 Marzo 1994 per rientrare a tutti

S.H.O.D.A.N. RAPPRESENTAVA UNA NEMESI IMPLACABILE E CONSAPEVOLE DELLA PROPRIA ONNIPOTENZA DIGITALE

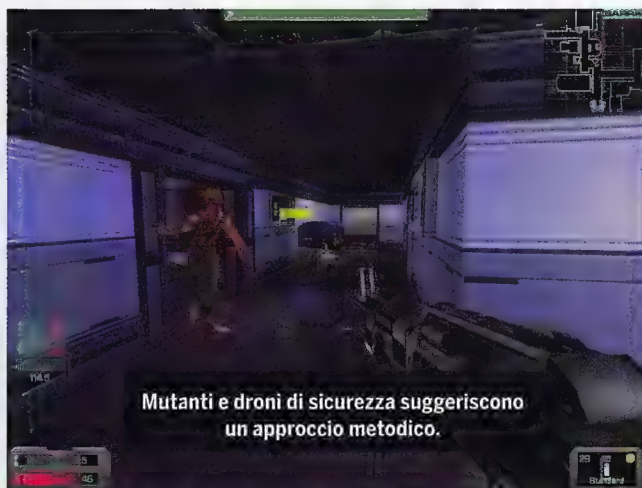
i costi in un anno fiscale decisamente sottotono per gli standard della leggendaria Origin fu un passo falso clamoroso, dato che la superiore versione CD-ROM, uscita qualche mese dopo, avrebbe offerto un doppiaggio straordinario della tirannica antagonista a opera di Terri Brosius, moglie del musicista di Looking Glass Eric Brosius.

MA NON ERANO IRRATIONAL GAMES?

Ken e i suoi due amici lasciarono Looking Glass per creare il proprio studio, restando però in buoni rapporti

Il cyberspazio nel primo gioco, una triste mancanza nel curriculum di System Shock 2.

con i vecchi colleghi che, nel frattempo, erano al lavoro su Thief: The Dark Project. Venne dunque proposto alla neonata Irrational Games di creare un gioco basato sul nuovo Dark Engine; nella bozza sottoposta all'attenzione di Electronic Arts, un commando solitario assaltava

I corridori metallici cedono il passo a strutture organiche nelle battute finali.

Mutanti e droni di sicurezza suggeriscono un approccio metodico.

Acquisire i potenziamenti garantisce un convincente senso di progressione.

l'astronave di un signore della guerra impazzito. Avendo acquisito le IP Origin, il colosso di Trip Hawkins propose che quello scenario sarebbe potuto divenire il seguito dello stesso System Shock che aveva convinto Ken Levine a intraprendere la carriera di game designer. È importante notare che il motore grafico preso "in prestito" era lungi dall'essere terminato, ma questa fu l'occasione per plasmarlo in funzione delle idee nate durante lo sviluppo del nuovo progetto. Cruciale risultò la sua capacità di gestire la propagazione del suono per sfruttare al meglio le potenzialità surround della nuova generazione di schede audio, come le celebri Sound Blaster Live!, uno dei punti di forza che ancora oggi collocano System Shock 2 tra le esperienze più immersive e memorabili che sperimenterete nella vostra vita. Dal suono dei passi sul pavimento metallico che spezza l'opprimente silenzio alle frasi distorte proferite dai corpi violati delle Cyborg Midwife, la cura per il sonoro di System Shock 2 eleva il gioco a livelli difficilmente eguagliati, creando una tensione continua che i presunti survival horror odierni faticano a scimmiottare con i loro banali jumpscare.

LEVINE E I SUOI DUE SOCI NON AVEVANO ANCORA PUBBLICATO ASSIEME UN SINGOLO VIDEOGIOCO

L'inizio del gioco sulla terra. Non affezionatevi troppo allo sprawl.

UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO

Un ibrido tra sparatutto in prima persona e gioco di ruolo, con inventario, interazioni ambientali e una storia da ricostruire mettendo assieme registrazioni e appunti: non stupisce che la stessa Looking Glass abbia donato al mondo Ultima Underworld 2 nel 1993, declinando poi esperienza e motore per dar vita a System Shock. Una geniale intuizione che il seguito non riuscì però a superare è la visionaria navigazione del cyberspazio, sostituita da un sottogioco da eseguire in uno stretto limite di tempo assai meno memorabile, probabilmente derivato da quello che, nel futuro Thief, avrebbe rappresentato lo scassinamento. Del resto, sebbene Irrational Games rivendichi giustamente la paternità del gioco, la mano di Looking Glass resta innegabile a partire dal ritorno dei coniugi Brosius, con Terri nuovamente al doppiaggio di S.H.O.D.A.N. Senza troppi giri di parole, Levine e i suoi due soci non avevano ancora pubblicato assieme un singolo videogioco, giustificando abbondantemente tale collaborazione per non deludere un publisher così importante ed esigente. Fu un battesimo piuttosto burrascoso: dividere gli introiti lasciò loro un cattivo sapore in bocca, esacerbato dalla richiesta di implementare una tardiva modalità multigiocatore, introdotta successivamente tramite patch e rea di aver sottratto tempo utile al perfezionamento del prodotto finale che, nonostante il successo di critica, condivise le deludenti vendite del predecessore. Sarebbe folle ripetere l'errore oggi, visto che potete acquistarlo da GOG a meno di dieci euro o attendere che la Enhanced Edition si palesi: qualunque sia la scelta, S.H.O.D.A.N. attende. ❑

Le Cyborg Midwife restano ancora oggi nemici da incubo.

A cura di **Paolo Besser (paolone@thegamesmachine.it)**

C'ERA **UNA VOLTA** IL **PERSONAL COMPUTER**

E a ben vedere c'è ancora: in questo specialissimo numero di The Games Machine non poteva mancare un excursus storico sulla nostra piattaforma di gioco preferita.

Se ci chiedono di pensare a un PC, è possibile vengano in mente soluzioni dalle dimensioni, dall'estetica e dalla potenza molto diverse tra loro. È il bello della libertà di scelta a cui siamo abituati da tanti anni, ma che un tempo non avremmo certo dato per scontata. La storia della master race, infatti, comincia quasi mezzo secolo fa e affonda le sue radici negli anni Settanta del secolo scorso, più famosi per i pantaloni a zampa d'elefante, per la disco-music e per le voluminose acconciature afro, piuttosto che per la tecnologia. In quegli anni, però, l'invenzione dei microprocessori cominciò a rivoluzionare il settore dell'elettronica e a "computerizzare" gli elettrodomestici che avevamo in casa, oltre a rendere possibili soluzioni che prima non sarebbero mai state a portata di mano. I computer, in particolare, uscivano dai grossi centri di calcolo per approdare sulle scrivanie, complice una miniaturizzazione in grado d'infilare in una valigetta la stessa potenza di calcolo che, solo 10 anni prima, avrebbe occupato un'intera stanza. Pionieri come Apple, Commodore e Tandy avevano già popolato case e uffici con piccoli computer incompatibili tra loro, ma molto versatili e piuttosto amichevoli da programmare. IBM – che già all'epoca era un gigante dell'informatica – non poteva certo ignorare l'enorme potenziale rappresentato dai nuovi utenti 'casalinghi', non solo gli hobbysti che ancora si costruivano l'home computer seguendo le istruzioni sulle riviste di elettronica, ma anche quelli che cercavano soluzioni pronte all'uso per gestire la propria contabilità, poco importa se fosse aziendale o domestica.

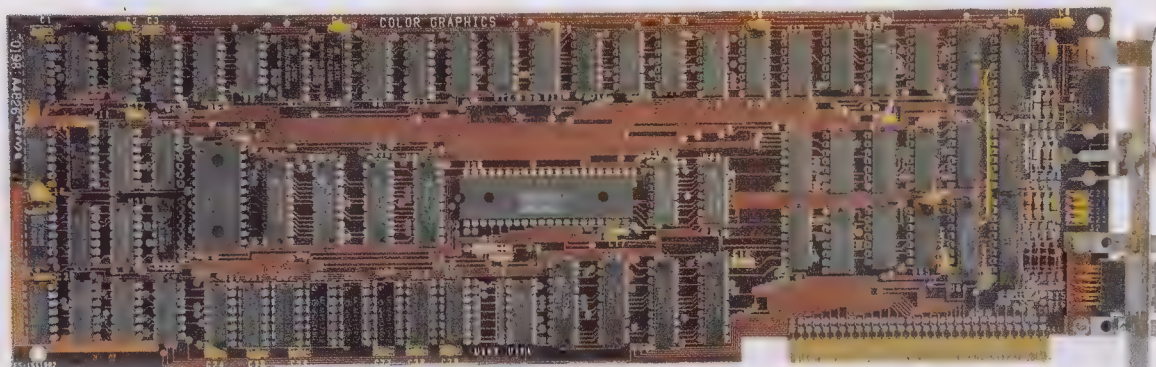
1981, ESCE L'IBM 5150

La storia dei PC, intesi non semplicemente come "personal computer" ma come la piattaforma nata dall'inscindibile connubio tra processori x86 e sistemi operativi Microsoft, comincia all'inizio degli anni Ottanta. Jimmy Carter era ancora il presidente degli Stati Uniti d'America quando IBM presentò, dopo soli 12 mesi di sviluppo, il Personal Computer 5150. Massiccio, voluminoso, pesante e piuttosto costoso – dai 1.565 dollari in su, l'equivalente di circa 3.500 euro attuali – era basato sul processore Intel 8088 (una CPU a 16 bit con un economico bus a 8 bit), aveva un minimo di 16 KB di RAM (anche se in media erano 64, a 2900$: circa 6.500 euro) e uno o due disk drive per i floppy da 5,25", mentre l'hard disk non era nemmeno una costosissima opzione (10 megabyte sarebbero costati 2500 dollari, altri 5600 euro, ma il 5150 non avrebbe potuto offrirgli un'adeguata alimentazione). Curiosamente, sul retro presentava anche una porta per collegarlo

Bianco, nero, ciano e magenta. Sui primi PC si giocava con quattro nuance e tanto dithering.

Altro che le coloratissime e illuminate game station di oggigiorno: un tempo i PC erano questi!

Prima ancora dei PC IBM, Commodore aveva venduto i suoi PET a migliaia di aziende.

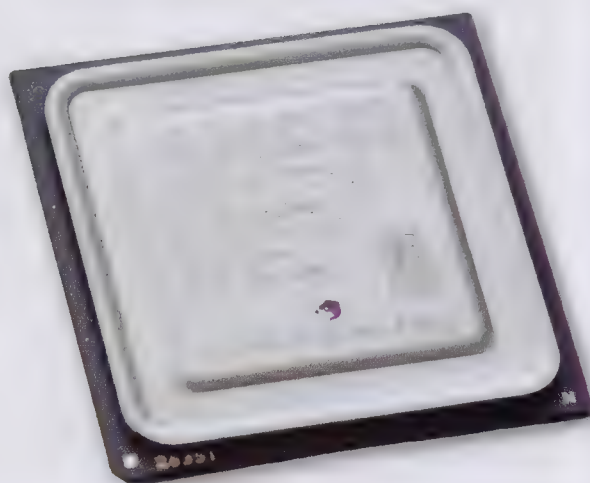
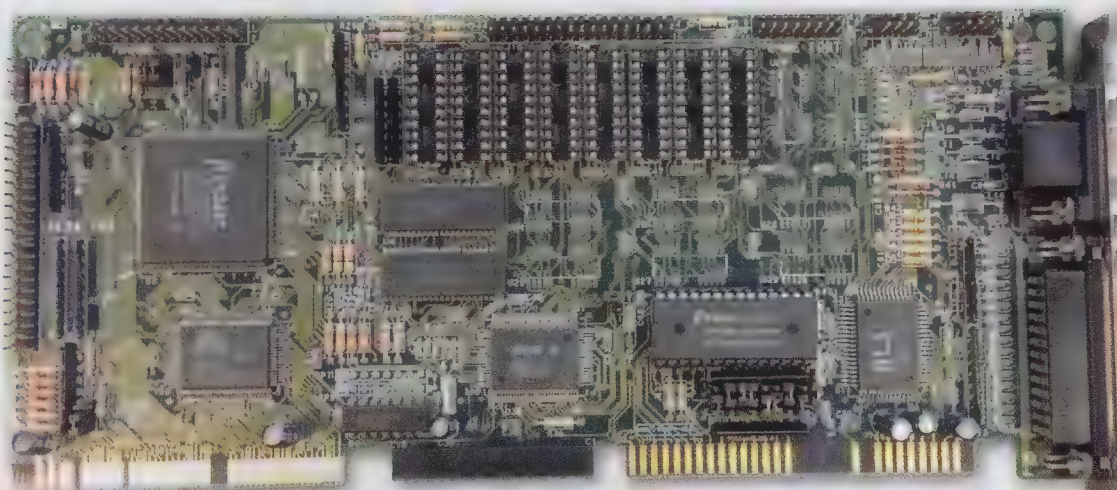
ai registratori a cassette, visto che all'epoca si trattava di un supporto molto in voga nell'ambiente, ma data l'impraticabilità fu davvero la prima e l'ultima volta per i PC IBM. Col computer era fornito un ambiente BASIC di Microsoft e il sistema operativo PC/DOS 1.0 (diventato poi MS/DOS l'anno successivo). Due le opzioni per la "scheda grafica": l'adattatore monocromatico MDA capace soltanto di visualizzare testi di 80 colonne per 25 righe e la più versatile CGA, costruita attorno al chip Motorola 6845, dotata di 16 KB di memoria video e capace di aggiungere tre modalità grafiche diverse, la più celebre delle quali resterà per sempre la 320x200 a 4 colori, che limitava la scelta della palette tra due possibili combinazioni (rosso giallo verde e nero, oppure ciano, magenta, bianco e nero). Sembra strano a dirsi, ma diversi videogiochi hanno previsto la compatibilità con queste modalità grafiche fino alla fine degli anni Ottanta, sebbene nel frattempo fossero nate, e si fossero ben presto diffuse, le ben più versatili schede video EGA, VGA e SuperVGA.

Nel 1982 le schede video più potenti erano così: 4 colori da una palette di 16, con altrettanti kilobyte (!) di VRAM.

LA CONCORRENZA DEGLI ALTRI COMPUTER

IBM aveva, per così dire, inventato i personal computer ma non era certo l'unica a produrli. Fuor di piattaforma, infatti, i "compatibili" dovettero combattere per tutti gli anni Ottanta con sistemi proprietari maggiormente orientati al gioco e, per tanto, sensibilmente più economici, come gli home computer a 8 e 16 bit di Commodore, Atari, Sinclair e Amstrad, senza dimenticare lo standard MSX che spopolò in Oriente. IBM, inoltre, ha dovuto combattere una lunga e strenue battaglia per mantenere la leadership nel suo stesso mercato, visto che aziende come Dell, Compaq, HP e molte altre potevano seguire lo standard e offrire macchine altrettanto valide a prezzi inferiori. È comunque con l'arrivo dei processori Intel 80286 (1982) e 80386 (1985), che la piattaforma cominciò a prendere sempre più quote di mercato, dato che la potenza di calcolo cresceva in modo sostanziale ogni anno e i prezzi si facevano sempre più abbordabili. Nel 1984 la scheda madre dell'IBM 5170 "AT" diventò la base per un form factor standard che restò popolare per i dieci anni successivi, almeno fino alla ratifica del formato ATX 1.0 nel 1995.

...E LA CONCORRENZA INTERNA

Intanto la piattaforma andava definendosi in tutti gli aspetti: nel 1986 nacquero i primi controller IDE e le schede madri usavano il cosiddetto AT Bus (poi diventato ISA, Industry Standard Architecture) per l'allacciamento delle schede di espansione. Questo bus aveva diversi problemi tra cui una scarsa velocità, un numero limitato di interrupt e di indirizzi a disposizione, una pessima distribuzione dell'alimentazione e, per di più, soffriva di problemi di compatibilità dovuti alle differenti implementazioni dei vari produttori. Nel 1987 IBM, nel disperato tentativo di mantenere il controllo sulla piattaforma, propose uno standard diverso chiamato Microchannel, per l'adozione del quale avrebbe chiesto royalties ai system integrator. Il bus MCA debuttò sulle nuove macchine PS/2 ed ebbe un certo successo nel settore dei server, forte della sua maggiore velocità e di quel Plug'n'Play che su PC non si vedeva neanche con il cannocchiale. Le royalties chieste da IBM, tuttavia, erano un obolo che le grosse case produttrici non avevano nessuna intenzione di pagare e così, nel 1988, la cosiddetta "Gang of Nine" – un consorzio di nove aziende guidate da Compaq – annunciarono un bus concorrente,

50 MHz d'inusitata potenza, ma c'erano anche modelli più veloci. La CPU 80486 ha aperto la strada al gaming su PC.

Con i processori K6-II è iniziata l'ascesa di AMD, da "alternativa economica" a serio competitor per Intel.

Non era inusuale, per le schede video VESA, includere anche un controller IDE.

l'EISA (Extended Industry Standard Architecture), capace di superare le limitazioni del vecchio standard, fare proprie le caratteristiche migliori di Microchannel e, cosa decisamente molto apprezzata, mantenere la compatibilità con le schede ISA già presenti sul mercato. Tutto questo, senza dover pagare a IBM neanche un centesimo. La resistenza di Microchannel fu nobile e durò almeno un lustro, ma la quasi totalità dei PC domestici abbracciò lo standard EISA, decretando la sua vittoria schiacciante.

IL PC COME MACCHINA DA GIOCO

Verso la fine degli anni Ottanta, il mercato PC era già vasto e variegato. I produttori cominciarono allora a sperimentare nuove strade per aggredire il mondo del gaming, fino a quel momento di esclusiva competenza di macchine come l'Amiga, l'Atari ST e le console a 16 bit. Le schede VGA ed SVGA erano già competitive, grazie alla possibilità di visualizzare almeno 256 colori a risoluzioni del tutto analoghe a quelle dei sistemi concorrenti, ma non godevano della stessa velocità e della stessa versatilità. Per risolvere il problema, nacquero il VESA Local Bus (VLB) e le VESA BIOS Extensions (VBE), rispettivamente un connettore hardware dedicato alla scheda video (in pratica: uno slot ISA più "lungo", con accesso diretto alla memoria) e un'estensione software per il BIOS di sistema, con cui ogni chip grafico poteva indicare al firmware come inizializzare e mappare le proprie modalità video, liberando il sistema operativo e i programmatori dalla necessità di prevedere loro il supporto a centinaia di modelli diversi. Il PC andava sempre di più standardizzandosi e questo era chiaramente un bene. Il mercato, tuttavia, era costantemente in evoluzione e ben presto entrambi i connettori ISA e VLB sarebbero stati sostituiti dal nuovo arrivato: il Peripheral Component Interconnect, universalmente noto come PCI.

Oggi siamo abituati a giochi che occupano 90 GB di spazio sull'hard disk. Un tempo il software doveva stare nei 160K di un floppy da 5,25".

I PRIMI '90, GLI ANNI DEL SORPASSO

VBE, VLB e connettori PCI diedero una forte spinta ai PC come macchine da produzione multimediale. La diffusione dei CD-ROM (e di standard per la connessione dei drive come l'ATAPI) ampliò in modo viscerale gli orizzonti dei game designer, che ora avevano modo d'infarcire i loro giochi di grafica, brani musicali e brevi filmati, non essendo più costretti a stare negli angusti limiti dei dischetti da 3,5". I processori 80486 potevano macinare milioni di istruzioni al secondo e permettere la realizzazione dei primi giochi con visuale prospettica, Wolfenstein 3D e DooM in primis. Intanto, nei primi anni '90, cominciarono a diffondersi i modem da 14,4 Kbps, per cui oltre a floppy e dischetti anche le BBS diventarono un modo per distribuire il software. Solo per chi viveva nello stesso distretto telefonico, però, perché all'epoca le interurbane costavano ancora una sassata – e non si contano i modem immolati sull'altare di una bolletta troppo "salata". È comunque intorno al 1995 che la piattaforma farà il suo balzo definitivo come macchina da gioco.

PENTIUM, INTERNET, ACCELERAZIONE 3D

La metà degli anni '90 ha sicuramente rappresentato un periodo rivoluzionario per il personal computer. Mentre gli amighisti piangevano sbigottiti il fallimento di Commodore senza riuscire a spiegarselo, chi era passato al PC ha potuto "godersi", nel giro di 36 mesi, la nascita dei Pentium (1993), l'arrivo di Windows 95 (1995), i primi acceleratori 3D (1996) e l'esplosione degli internet provider in tutta Italia. In tre anni i PC avevano più che raddoppiato la loro velocità di calcolo, semplificato notevolmente la loro interfaccia utente, ci avevano immersi in ambienti tridimensionali che si muovevano fluidamente a pieno schermo e avevano aperto una finestra sul mondo, dandoci l'opportunità di comunicare istantaneamente con persone lontanissime, oltre naturalmente alla facoltà di scaricare software che si trovava in un

altro continente al costo di una chiamata urbana. Grazie ai Pentium e ai successivi processori di Intel e AMD, è stato possibile ampliare il campo delle applicazioni dei computer e, una volta chiuso il capitolo della concorrenza tra piattaforme, "la" piattaforma PC è diventata a sua volta il campo di battaglia per altre lotte, tra i produttori di componenti interni.

IL PROCESSO DI SEMPLIFICAZIONE

Mentre i primi acceleratori – ATI rage 3D, 3Dfx Voodoo, Matrox G400 e Nvidia STG2000 – cercavano di guadagnare quote di mercato affidandosi a librerie software e accordi con le software house, la piattaforma PC continuava in qualche modo a razionalizzarsi. Ricordiamo il 1996 non solo per POD o per Tomb Raider che giravano a velocità mai viste prima, ma anche per l'introduzione delle prime porte USB. Erano terribilmente lente e all'inizio piuttosto riottose all'idea di funzionare come avrebbero dovuto (c'è perfino un memorabile ed esilarante video di un PC andato in blocco a una presentazione di Windows, al cospetto di un imbarazzato Bill Gates), ma dal momento della loro introduzione hanno perseguito con abnegazione lo scopo per cui erano nate: diventare un connettore universale, buono per qualunque periferica. Nel corso della loro vita e con le successive evoluzioni dello standard hanno mandato in soffitta le porte seriali, quelle parallele, le firewire, i connettori SCSI esterni, i connettori eSata e, nonostante l'eclettica adozione da parte di Apple (che evidentemente ama distinguersi), non si sono fatte nemmeno lontanamente intimidire da Thunderbolt, uno standard concorrente proposto da Intel che, nonostante gli sforzi, non è riuscito ad aggredire il mercato con altrettanta convinzione.

CAMBIANO I TEMPI, MA NON LA SOSTANZA

Col nuovo millennio alle porte, i produttori di hardware si sono resi nuovamente conto che il bus PCI, per quanto versatile, non fosse abbastanza veloce per i nuovi acceleratori grafici – che avevano bisogno di scambiare grandi quantità di dati con il processore centrale e la memoria di sistema. Da una parte, il problema fu affrontato montando sulle schede video quantità di VRAM sempre maggiori. Dall'altra, invece, con l'arrivo di un nuovo

Quando due tecnologie si avvicendano, non è inusuale vedere quelle vecchie e quelle nuove sulla stessa scheda madre.

Avrei avuto foto di repertorio più interessanti da mostrare, ma questo PC presentato allo SMAU 2002 fu uno dei primi con case totalmente trasparente.

connettore posizionato proprio accanto alla CPU, lo slot AGP. Classe 1997, l'Accelerated Graphics Port è la via che garantirà l'accesso ai dati di schede video rivoluzionarie come la TNT2 di Nvidia, la Radeon 9700, la GeForce 4200 e mille altre ancora, capaci di diventare formidabili compagne di gioco e campionesse di vendite. I connettori AGP si evolveranno ripetutamente e accompagneranno i nostri PC fino al 2005 o giù di lì, quando vengono sostituiti – definitivamente – dal bus PCI Express. Ciò che succede in seguito è una progressiva evoluzione della piattaforma: dalle schede madri spariscono i northbridge, integrati direttamente nei processori centrali, spariscono i connettori per i floppy, spariscono progressivamente gli slot PCI e le RAM cambiano più volte, passando dalle DDR di fine anni '90 (e le Rambus! Qualcuno ricorda le Rambus?) alle DDR5 pretese dagli ultimi processori di AMD. E a proposito di processori... la lotta tra Intel e AMD è stata strenue e serrata, con momenti in cui la seconda ha prevalso – almeno dal punto di vista dell'efficienza – sulla prima, ma questo è quasi nulla a confronto della guerra giocata nel settore delle schede video, dove Ati (AMD) e Nvidia hanno spinto fuori dal mercato ogni altro concorrente, ritrovando solo il recente timido tentativo di Intel di scalfire la loro posizione. I connettori ATAPI sono stati sostituiti dalle porte SATA, che a loro volta non sono riuscite a tenere il passo con la velocità dei drive SSD per cui erano state adottate. Gli hard disk stanno andando in pensione, soppiantati dalle alternative a stato solido e le connessioni a Internet si sono fatte sempre più veloci e costanti, al punto che ormai è del tutto inimmaginabile usare un computer completamente offline. Negli ultimi vent'anni, tuttavia, abbiamo assistito a un sostanziale more of the same che non ha introdotto, nonostante alcuni pregevoli tentativi (drive M.2, monitor HDR, stereoscopia, ray tracing, GPGPU, realtà virtuale), nulla di davvero rivoluzionario. Che sia tramontata per sempre l'era della fantasia, in favore di una sempre più pragmatica concretezza?

E non abbiamo parlato dell'evoluzione delle schede video e di quelle audio, perché su thegamesmachine.it potete già trovare due dossier storici su entrambi gli argomenti. Quanto ai processori, non ci sarebbe stato spazio: un giorno, probabilmente, torneremo sull'argomento (certo che sì! NdMario). ❑

A cura di **Mario "SecondVariety" "Baccigalupi**

VIRTUAL REALITY MACHINE #37

Anche sul 400, quattro pagine di VR. Un settore che certo è una nicchia, ma rappresenta pur sempre una delle massime meraviglie tecnologiche di questi ultimi anni.

La struttura della puntata è di quelle dense, tre recensioni nelle prossime pagine precedute dalle indicazioni di queste colonne, dove si parla di altri giochi da consigliare. Davanti ho la mia libreria Steam, ed è una follia: sull'SSD ho 5 bei pezzi di realtà virtuale e la sgobbata per **TGM 400** non mi ha permesso di provarne a fondo nemmeno uno, o almeno non abbastanza per una vera recensione. Iniziamo con **Ark and Ade,** sparatutto con grafica nettamente à la Tron e linguaggio anni '80: niente male davvero, gli si possono muovere alcune critiche per varietà e numero non esaltante di livelli, ma al prezzo di otto euro siamo nella piena onestà. Più fulminante l'incontro improvviso con **Battle Talent**, roguelite dark fantasy che mischia parkour e combattimento in forme altrettanto indemoniate, un po' vuoto nelle ambientazioni ma di sicuro impatto per la qualità dell'azione e una definizione visiva comunque valida per superfici, creature ed effetti. A guardarmi dal PC c'è anche **Breachers**, facile da descrivere in quanto clone compiaciutissimo di Rainbow Six Siege: difensori e attaccanti, piani da elaborare al volo, shooting piuttosto realistico e tante, tante pareti (o solai) da far saltare; decisamente consigliato, anche perché la comunità è numerosa, ben attiva e trovare una squadra è assai facile. **Wandering in Space** è un altro roguelite, nel suo caso fantascientifico a base di alieni e mutanti, a bordo di una gigantesca stazione spaziale; niente di ché, la proposta è semplicissima e l'azione pure, la grafica carina ma dal sapore amatoriale, eppure si tratta di un gioco perfetto per chi ha poco tempo e desidera uno sfogo viscerale e divertente. **Propagation Hotel**, infine, è vicino a quel che mi ero augurato tempo fa davanti al quasi omonimo shooter VR gratuito – breve ma realizzato benissimo, anche tecnicamente – ovvero che lo sviluppatore si cimentasse in qualcosa di simile ma più strutturato. In realtà WanadevStudio ha sviluppato un'esperienza molto diversa, meno concitata, un vero e proprio survival horror che ricorda i primi Resident Evil. Assolutamente da non perdere.

PIXEL RIPPED 1978

Il cinquantenario di Atari pare non finire mai. È il momento di tornare indietro nel tempo anche dal 2023, questa volta fino alla fine degli anni '70.

A cura di Dario "Dan Hero" Dellafrana

Pixel Ripped 1978 ha un pessimo tempismo, trovando gli inservienti che puliscono il pavimento della festa per i 50 anni di Atari, l'aranciata sgasata ad attenderlo. Meno hype del dovuto, insomma, ma con un risultato davvero rimarchevole anche per gli standard della serie Pixel Ripped, solitamente impostata in modalità nostalgia. L'eroina digitale Dot non è nuova ai viaggi verso i bei vecchi giochi di una volta, in cui mettere la nostra abilità al servizio di una sosia di Samus Aran per sventare le macchinazioni di un bizzarro goblin, da giovani e durante le vacanze estive: una prospettiva in cui c'è tutto quello che mi piace. PR1978 alza però la posta, dato che l'alleato in carne e ossa designato da Dot non sarà un ragazzino smanettone, bensì la sua stessa creatrice, una game designer in erba al servizio della leggendaria Atari. Si dà il caso che il verde Cyblin Lord abbia concepito il piano perfetto: tornare indietro nel momento della genesi della sua arcinemica e soffiarle il ruolo di protagonista, risolvendo in questo modo tutti i futuri problemi. Dot, ovviamente, non è d'accordo...

Una normale sessione di debug alla corte di Atari.

ATARI RENDE TUTTO PIÙ BELLO!

Convincere un appassionato di realtà virtuale del potenziale di Pixel Ripped 1978 non è semplicissimo: magari ci si aspetta visionari mondi da esplorare liberamente, mentre la programmatrice Bug resterà sempre nel suo cubicolo a lavorare su cartucce liberamente ispirate a glorie Atari, collaudando la creazione di turno dopo aver afferrato il fido joystick per seguire l'azione su un vecchio CRT. I limiti dei titoli testati la porteranno a sostare su appositi portali e dare il cambio a Dot, entrando letteralmente nei giochi: nei suoi panni binari potremo muoverci in uno scenario ben più colorato a metà strada tra Minecraft e il misconosciuto 3D Dot Games Heroes, per dare una mano direttamente a personaggi come Fast Freddie (che tecnicamente non è farina del sacco di Atari, ma va bene lo stesso) e il Bentley Bear di Crystal Castles. Un drago è volato via afferrando un pezzo di ponte mentre eravate intenti a fondere il joystick sul VCS? Basta entrare nel codice, fare secco il lucertolone e tornare alla scrivania, sicuri che una nuova strada sarà stata aperta. Peccato che l'azione non sia poi così stimolante, con i combattimenti destinati a divenire poco più che trascurabili passatempi, mentre l'esplorazione lineare viene solo raramente ravvivata da una limitata serie di poteri, buoni per entrare in nuove aree e intascare collezionabili. Quello che eleva Pixel Ripped 1978 è però l'efficace atmosfera, le leggende attorno alla mitica sede di Sunnyvale mischiate a massicce dosi di umorismo.

Bug verrà costantemente infastidita da colleghi o dal telefono, grattacapi con cui convivere se vorrà evitare che – ad esempio – il lancio di un pallone colpisca il fido VCS interrompendo la partita, costringendola a inserire nuovamente la cartuccia. A volte la sua migliore amica le sottoporrà classici come Centipede o Food Fight, corrotti da una serie di problemi che andranno eliminati dentro e fuori il gioco, prendendo a sberle i bug (!) per ottenere come ricompensa meraviglie tecnologiche quali joystick a doppio pulsante (per il VCS? Eresia!) o funzioni inedite, da riversare inserendo i floppy disk nel drive del fido Atari 400. Funziona tutto molto bene, facendo lavorare in tandem parodia e genuina emozione: in una delle "epoche" ci troveremo addirittura a scoprire l'infanzia della sviluppatrice, a tu per tu con un fratello sconsolato e il papà orgoglioso della creatività della piccola, il tutto sullo sfondo della più epica partita a Breakout di sempre! È affascinante il contesto, insomma, mentre titoli giocati da Bug rispecchiano la semplicità della produzione di quegli anni, senza guizzi di stile, raramente in grado di divertire o impegnare per davvero. Tra satira e testimonianza storica, però, il nostro bilancio è largamente positivo. ■

VOTO 80

■ **Piattaforme di prova:** PS VR 2 (sistema di prova), Meta Quest, PC VR (Steam) **Comfort:** Ottimo **Prezzo:** € 24,50

ANOTHER FISHERMAN'S TALE

I ragazzi di InterspaceVR narrano il secondo atto di un racconto delicatissimo e delizioso, nonché profondamente consapevole del mezzo VR. Punti di vista, prospettive e tanta magia.

A cura di **Nicolò "Solar" Paschetto**

Metanarrazione. Che bel concetto, eh? E che bella parola. Io l'adoro, la vorrei usare almeno cinque volte al giorno, anche perché, diciamocelo, fa proprio figo. Ed è un elemento fondante di AF'sTale. Si potrebbe quasi dire che si tratti del "Dark Souls della metanarrazione", qualsiasi cosa voglia dire, e se vogliamo mettere un po' di chiarezza conviene partire dall'inizio: nel gioco controlliamo Bob, marinaio già protagonista del primo capitolo – sostanzialmente un burattino composto di vari pezzi tra gambe, braccia, mani, busto e testa – alla ricerca della leggendaria terra di Libertalia. Il gameplay poggia proprio sul concetto del modellino manipolabile, potendo ad esempio lanciare e controllare una mano per andare a recuperare elementi utili, oppure gettare la testa da qualche per un un migliore punto di vista. Anche AF'sTale si compone di puzzle ambientali da risolvere, accompagnati dalla voce di Bob che racconta la sua avventura alla figlia Nina. In parecchie occasioni la soluzione degli enigmi ruota intorno all'identificazione del tipo di arto adeguato alla situazione, che potrebbe richiedere un uncino per raggiungere aree altrimenti inarrivabili, o una chela di granchio per tagliare corde o altri tipi di legacci. In ogni caso, sta a noi capire con quali altri elementi sostituire le nostre mani per procedere nella storia. Il livello dei puzzle non richiede un impegno molto elevato, e se proprio siamo alla fine di una giornata stancante possiamo attivare gli aiuti, ben integrati attraverso commenti aggiuntivi di Bob (che non ci dicono mai cosa fare per filo e per segno). I controlli sono intuitivi e non richiedono precisione assoluta, gli ambienti ricchi di dettagli capaci di restituire l'idea di uno spazio vivo, nonostante non sia consentita l'interazione con molti elementi. Ogni capitolo è costituito da scene collegate tra loro ma separate da brevi caricamenti, quasi si trattasse di piccoli diorami in sequenza.

Non mancherà qualche citazione al gioco precedente, anche per sottolineare la continuità di storia e linguaggio.

RACCONTO PER UNO, NESSUNO, CENTOMILA

Ma allora dove sta la metanarrazione? Innanzitutto, il Narratore è Bob, quindi ci troviamo di fronte a un personaggio che racconta la sua stessa storia. Inoltre, senza fare spoiler, molto presto si scopre che Bob è una miniatura sia figurativamente che letteralmente: muoviamo il nostro personaggio all'interno di veri e propri modellini, costruiti nel caso di AF'sTale nel seminterrato della madre di Nina. Quindi c'è un secondo livello di narrazione, parallelo ma anche incidente al primo, in cui Nina apre scatoloni e trova oggetti abbandonati, li mette insieme per ricostruire le storie del padre. Dunque Nina racconta a sé stessa e a noi, come il padre creava e raccontava a lei le storie di Bob. Che vi avevo detto? Metanarrazione. A prima vista abbiamo un racconto della buona notte su avventure piratesche, ma basta scavare appena sotto la superficie per trovare tematiche più impegnative, come il rapporto tra generazioni, la genitorialità e le scelte di vita. La durata dell'avventura è raddoppiata ma stiamo pur sempre parlando di tre o quattro ore in totale, sempre poche ma precisamente commisurate alla sostanza di AF'sTale: da una parte le storie di Bob e della sua famiglia hanno davvero molto da dire, ma dal punto di vista ludico è meglio che il gioco non duri di più. Il problema sta nella sostanziale ripetizione degli schemi risolutivi degli enigmi: ambientazioni e vari dettagli si intrecciano per ridurre il problema, ma specie sul finale ho trovato gli enigmi fin troppo chiari dal principio, più impegnativi nell'esecuzione che non nella soluzione. Detto questo, il corpo dell'avventura è in grado di distaccarsi nettamente per qualità e spettacolarità, impreziosito anche da un'ottima gestualità VR e dalle canzoni di accompagnamento; è una di quelle esperienze davanti cui si rimane a bocca aperta, un mondo fantastico capace di sfruttare al meglio la magia della realtà virtuale. ■

VOTO 80

Piattaforme: Meta Quest (sistema di prova), PS VR 2, PC VR (Steam) **Comfort:** Ottimo **Prezzo:** € 24,99

HUMANITY

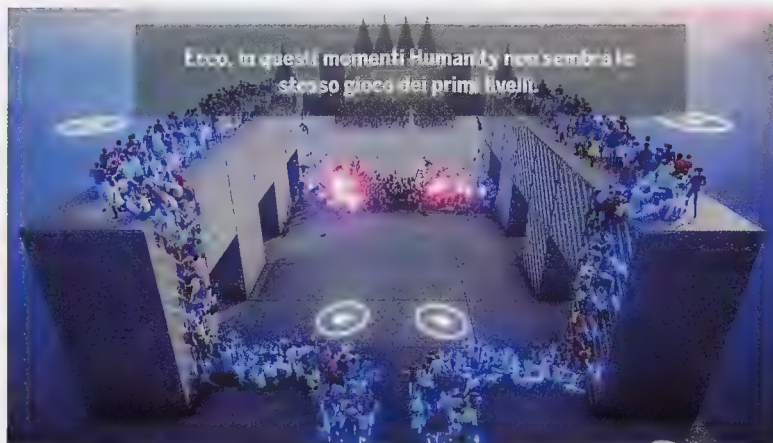
Ispiratissimo puzzle game che adatta in chiave moderna una formula d'altri tempi. Usare un motion controller non ha senso, ma vale la pena anche con un semplice gamepad.

A cura di **Claudio "MagicKlaude" Magistrelli**

Humanity mi ha messo nei panni di un dio. Nulla di eccezionale, di simulazioni divine ne ho giocate un'infinità. Questo dio, però, presenta una particolarità: è incarnato in una forma canina, cosa che mi costringerà a elaborati giri di parole per non nominare il protagonista nel modo più semplice, quasi spontaneo... Scansando subito le facezie, Humanity mi ha messo di fronte a sfide ben più impegnative del dribblare le bestemmie: la formula prende ispirazione da un grande classico, Lemmings, riletto alla luce di un altro ottimo puzzle moderno, Captain Toad. I piccoli esserini verdi con tendenze suicide sono sostituiti da una fiumana di umanità varia, alla ricerca del percorso d'uscita dai geometrici diorami che compongono i livelli. A fare loro da guida è un Akita Inu, un dolce cagnolino nipponico :)

PREGO, DA QUESTA PARTE

Spicca fin da subito il minimalismo formale su cui sono costruiti i livelli, quasi completamente spogli di elementi decorativi. È l'umanità a portare colore nel mondo, un inesauribile flusso di persone poligonali che avanzano verso la salvezza o la morte, seguendo le indicazioni del canide salvatore. Il primo impatto col silente esercito di NPC è spiazzante, sia per la portata tecnica, sia per la valenza emotiva che la raffigurazione di un'umanità compatta e collaborativa porta con sé. È facile sentirsi pervasi da una serenità zen mentre si osservano centinaia di umani colorati muoversi incessantemente; il merito non è solo di una direzione artistica ispirata, ma anche di una progressione serenamente ostica, che si prende tempo per introdurre nuovi comandi, strumenti e sfide. Inizialmente il nostro dio può solo abbaiare per impartire direzioni, poi arriva il salto, il controllo della camera, del tempo, pulsanti da azionare e persino armi da affidare ai processanti. In mezzo agli scenari – i primi in cui condurre semplicemente la fiumana verso l'uscita, gli ultimi movimentati da gigantesche battaglie di laser, spari e nemici umanoidi chiamati "Altri" – ci sono ore di ragionamenti e tentativi che non conducono davvero mai alla frustrazione, nemmeno quando è necessario attendere minuti prima che il piano si riveli efficace. I livelli (90 in totale) avanzati possono durare anche una mezz'oretta ciascuno, ma la noia è scongiurata dall'implementazione di un interessante sistema: al riavvio di uno stage è possibile ritrovare tutti i comandi impartiti nel tentativo precedente, mandando avanti il tempo fino al punto in cui è necessario cambiare qualcosa (se non avete problemi con la vostra coscienza ci sono pure le soluzioni incorporate nel gioco). Misteriosamente passato in sordina, Humanity è uno dei migliori giochi rompicapo mai espressi dal genere. E non c'è da stupirsene: Enhance è lo studio di Tetris Effect, altro titolo capace di veicolare riflessioni di respiro filosofico attraverso puzzle logici, alla cui guida troviamo Tetsuya Mizuguchi, mente dietro Rez e Lumines. C'è poi la collaborazione di Tha Ltd, studio capeggiato da Yugo Nakamura, talento al suo primo gioco come director dopo una notevole carriera nel design grafico. In un brillante cortocircuito emozionale, sotto la fredda tecnica e la gelida rappresentazione del mondo emerge la calda e appassionata umanità dei suoi creatori. C'è un concentrato di esperienza e attenzione che si tramuta nel filo emozionale che guida il giocatore, portandolo a scoprire nuovi approcci invece di sbattere contro gli ostacoli. Qualora vi sentiate all'altezza dei talenti giapponesi, potrete anche cimentarvi nella creazione di livelli per la comunità: con mia sorpresa, alcuni tra i tanti esempi disponibili dimostrano come il concetto alla base del gioco possa essere ulteriormente esteso, funzionando ancora egregiamente. Infine, una semplice nota: non è necessario un sistema VR, Humanity è disponibile anche in versione "flat". ■

Ecco, in questi momenti Humanity non sembra lo stesso gioco dei primi livelli.

VOTO 87

■ **Piattaforme:** PC VR (Steam; sistema di prova), Meta Quest, PS VR 2 **Comfort:** Ottimo **Prezzo:** € 29,99

RAIDER GE78HX 13VH-069IT

Produttore: **MSI** Prezzo: **€ 4.499**

UN DISPLAY NOTEVOLE
Luminosità 400 nit, risoluzione QHD+, velocità di risposta e refresh alto a 240Hz: non male lo schermo rivisto rispetto al precedente modello anche nel formato, ora 16:10.

TASTIERA RGB
Sebbene non meccanica, con la tastiera SteelSeries si raggiunge subito il feeling giusto. Poca la corsa dei tasti ma questi sono ben posizionati e proporzionati. Gli effetti RGB, coordinati con il bordo del portatile, sono fin troppi ma si possono controllare tramite software.

PASSI AVANTI, E PURE VELOCI
Netto il divario di prestazioni con la generazione precedente. Da un +10 a quasi il +50% nei vari settori. Considerando i miglioramenti tecnologici oltre la componentistica (refresh schermo, 16:10, batteria ottimizzata, struttura metellica rinforzata, cerniere ottime...) il passo in avanti è notevole. Sul prezzo, difficile esprimersi.

Il Raider accompagna la linea dei notebook gaming performanti di MSI da lungo tempo. Chiaramente durante la sua evoluzione ha saputo rinnovarsi sia nelle finiture, sia, ovviamente, nella componentistica che in questo modello troviamo al massimo dell'aggiornamento. In un accattivante look in metallo grigio scuro titanio, troviamo Intel i9-13950HX, chipset HM770 Raptor Lake, 2 slot DDR5 con 32 GB a bordo, schermo IPS 17" QHD+ (2560x1600 pixel) con 240 Hz di refresh. Non può mancare NVIDIA GeForce RTX 4080 laptop GPU con 12 GB GDDR6. In dotazione NVMe M.2 SSD da 2 TB di produzione Micron, ma un secondo slot è disponibile.
Se l'aspetto è ben proporzionato e solido, ci colpiscono le cerniere dello schermo rigide al punto giusto (anche se l'apertura non è a 180gradi). Alla prima accensione chiaramente appariscenti gli effetti Mystic Light RGB frontali e della tastiera forse un po' esagerati, ma gestibili completamente e finemente sia da combinazione di tasti sia da software. La tastiera SteelSeries ha tasti con corsa abbastanza breve, ben proporzionata e con plastiche di trasparenza differente per i tasti dedicati al gioco. Si prende subito confidenza. Anche il collegamento delle periferiche esterne è ben pensato con rete cablata (non manca un Wi-Fi 6E AX1690 e Bluetooth v5.3), HDMI 2.1, USB 3.2 Type C e alimentazione sul retro, mentre sui due lati troviamo 3 USB 3.2 (di cui una Type C) da una parte, e Thunderbolt, Lettore Memory Card e jack audio combo dall'altro. Sparse ovunque troviamo numerose feritoie con due scopi specifici: diffondere l'audio prodotto dai 6 speaker ma, soprattutto, espellere l'aria calda estratta dal nuovo sistema di raffreddamento ad aria Cooler Boost 5 che raffredda con la stessa componentistica sia CPU, sia GPU. Il calore prodotto è decisamente molto. Sebbene non incida sulla prestazioni, grazie al sistema di raffreddamento ben progettato, non è certo un notebook che può essere tenuto sulla gambe. Solo CPU e GPU, infatti, spinte al massimo, richiedono 250 Watt di potenza (prodotti da un corposo alimentatore esterno da 330 Watt), decisamente tantini per un notebook comunque abbastanza compatto: 38 x 29,7 x 2,87 cm. Anche il peso non è esiguo con i suoi 3,1 Kg che contengono una batteria a polimeri di litio da 4 celle e 99,9 Wh. La gestione dei consumi tramite applicazione MSI e gestione Windows (che non sempre vanno di comune accordo) portano risultati interessanti comunque: da 1,5 ore nell'uso intenso, fino a oltre 5 ore nel semplice lavoro di ufficio.
Alla prova d'uso ha decisamente brillato, dopo una adeguata installazione di driver e un tuning sulla performance non ha mai dato segni di cedimento salvo un rumore importante prodotto dal sistema di raffreddamento. Le prestazioni in quella configurazione consentono di lasciare tutti i parametri al massimo con tutti i giochi alla massima risoluzione QHD+. I risultati sono eccezionali superando in ogni test la generazione precedente e raggiungendo anche guadagni del +40/43% rispetto a eguale modello 12th gen Intel e RTX3080. Anche il confronto tra il Raider con altri modelli che sfruttano la RTX 4090 è una sorpresa: il divario è davvero esiguo, solo di alcuni punti percentuali difficili da rilevare nell'uso pratico ma solo con un test. Il GE78 utilizza il pannello AU Optronics B170QAN01.2 IPS, simile alla versione GE77 precedente salvo la frequenza di aggiornamento ora di 240 Hz e le dimensioni di 17'' contro i 17,3'' del precedente: ottima secondo il nostro giudizio la scelta di passare al rapporto d'aspetto 16:10. 400 i nit a disposizione. In conclusione, dal punto di vista delle prestazioni, il GE78 spinge parecchio anche se i consumi sono più alti rispetto alla precedente generazione. La scelta cade o su RTX 4080 o 90, perchè la 70 è vicina come risultati alla 3080 Ti. Il design, rivisto, è semplice ma non ci dispiace; ricordiamo ancora l'adattamento ai 16:10 del display e la presenza di due ottime cerniere.

9.2

STEALTH 14 STUDIO A13VF-030IT

Produttore: **MSI** Prezzo: **€ 2.599**

LAPTOP MAINSTREAM COMPATTO
Veloce e di piccole dimensioni, lo Stealth si destreggia bene in ogni ambiente raggiungendo ottimi risultati grazie alla sua configurazione bilanciata. Certo non va paragonato a prodotti con 4070 o più e la durata della batteria è un po' ridotta, ma il rapporto prezzo/qualità è decisamente interessante.

DISPLAY PICCOLO E BRILLANTE
Peso e dimensioni contenute del notebook richiedono di limitare lo schermo nella sua diagonale ma la qualità è ottima: un IPS da 14" con 240 Hz di refresh, una risoluzione QHD+ e un'ottima luminosità. Il formato è quello preferibile sia per giocare, sia per lavorare, il 16:10.

PORTE DI QUALITÀ
Tutte laterali le porte di connessione disponibili, non molte ma aggiornate: non mancano infatti HDMI, USB 3.2, Thunderbolt 4, Type-C e jack audio.

Non tutti disponiamo del budget per il Raider qui di fianco e quindi ci si può orientare verso soluzioni più contenute sia nella configurazione sia nel prezzo, come questo Steath 14 Studio A13V. Fino all'introduzione degli i9 Intel nei notebook, l'i7 utilizzato dallo Stealth sarebbe da considerarsi il top gamma. In ogni caso, indipendentemente dalle specifiche tecniche, siamo di fronte a un "signor" notebook considerando il budget di € 2.599. Di fatto è uno dei portatili gaming più compatti che abbiamo visto, con il quale si può giocare ai massimi livelli e contemporaneamente utilizzarlo per lavoro. Il peso contenuto nei 2 Kg e uno spessore di 2 cm contengono infatti una configurazione di tutto prestigio: Intel i7-13700H, Nvidia RTX 4060 8GB GDDR6, RAM DDR5 16GB 5200MHz, 1 TB SSD PCIe 4 e WiFi 6E. Per stare in quelle domensioni, chiaramente lo schermo è ridotto in diagonale a 14" sebbene di tutto rispetto la prestazioni: 240 Hz di refresh e una risoluzione QHD+ da 2560 x 1600pixel. Un IPS molto luminoso (quasi 400 nit) e nel formato più adatto, il 16:10. CPU e GPU spingono bene, supportate da un disco Samsung dalle ottime prestazioni. Certo, non è paragonabile a una 4080/4090, ma la GPU 4060 Laptop utilizzata nello Stealth è forse quella che rappresenta meglio il bilanciamento tra prezzo e prestazioni. Tutti i giochi girano comunque bene, ma se si vuole qualche pizzico di frame rate in più, ci si può orientare verso lo Stealth 16 che utilizza una 4070, raddoppia la RAM a disposizione e aggiunge un paio di pollici alla diagonale dello schermo, con € 900 in più. A voi la scelta.
Alla prova pratica, colpiscono subito solidità e dimensioni compatte. Malgrado ciò si utilizza con disinvoltura a patto di non ricercare obbligatoriamente il tastierino numerico, non presente per esigenze di spazio, nella buona tastiera Steelseries RGB. Il bordo del display è piuttosto compatto, quanto basta per incudere anche la webcam non full HD e con blocco di sicurezza manuale. Senza dubbio gli effetti RGB sono evidenti nella tastiera e sul retro, configurabili tramite software. Le porte di collegamento coprono le esigenze classiche: jack audio, USB 3.2 e Thunderbolt 4 sulla destra, HDMI, USB Type-C e alimentazione sulla sinistra. Provato con un po' di giochi attuali e "pesanti" non abbiamo rilevato incertezze con una quantità di fotogrammi al secondo di tutti rispetto: una media superiore ai 75 ma con punte ben più alte. Il valore medio è circa 20 frame al di sotto di quello ottenibile con la 4070. Sebbene il notebook non abbia dato segni di cedimento nell'uso continuato, il calore prodotto (assieme al rumore delle ventole) è abbastanza intenso. Il sistema di raffreddamento a camera di vapore dello Stealth 14, tuttavia, è comunque valido considerando lo spazio esiguo a disposizione dei componenti. Alcuni punti della tastiera sono abbastanza caldi, questo va tenuto in considerazione nell'uso continuativo. La batteria purtroppo dura un po' pochino nei classici test da ufficio, mentre non è un test valido misurarne il risultato nel gioco, in quanto dipende dall'uso che se ne fa e dal tipo di gioco.
In conclusione, è un laptop mainstream capace di affrontare ogni ambiente di lavoro e gaming, contenuto nelle dimensioni e nel prezzo (considerando comunque la configurazione); insomma, va bene ovunque senza tuttavia poterlo paragonare, per esempio, al Raider in ambiente di gioco. È la scelta giusta se si vuole un prodotto che sia in grado di affrontare ogni ambiente con un compromesso di prestazioni/prezzo e con uno sguardo attento allo spazio occupato, per lo Stealth molto ridotto. Se siete indecisi per via del display da 14" il problema è risolvibile collegando un monitor esterno alla porta HDMI e il gioco è fatto.

8.8

FLEXISPOT E7H

Produttore: **Flexispot** Prezzo (da): da **€ 469**

Ebbene sì, un tavolo tra le pagine di TGM. Ma non una semplice base d'appoggio ma un piano mobile pensato per utilizzi moderni: dalla semplice scrivania a un piano rialzato che può essere utilizzato stando in piedi (per presentazioni e video). I due motori laterali consentono, infatti, di spostare il piano d'ppoggio da un'altezza minima di 68 fino a un massimo di 133 cm. L'acquisto avviene sul sito www.flexispot.it dove si possono trovare molti molti altri modelli, differenti da quello scelto da noi, l'E7H. Dopo aver deciso il colore del telaio, si passa a dimensione e forma del piano d'appoggio per concludere con gli accessori (porta computer, passa cavi, prese, porta tastiera...). Il prezzo, salvo sconti del momento, parte dai 469 euro della struttura metallica motorizzata, a cui vanno aggiunti piano e accessori. Dopo qualche giorno, arriva al domicilio indicato il tutto in scatola da montaggio con istruzioni molto dettagliate e in italiano. Estremamente precise e con tutti gli accessori necessari a corredo permettono di terminare l'assemblaggio in circa mezz'oretta, forse meno, a patto di essere in due (la sola struttura metallica pesa oltre 35 Kg). Particolare attenzione va posta nell'assemblaggio del controller ma nulla di complesso. La fattura di ogni elemento è ottima: solido metallo, saldature perfette, accoppiamenti precisi, colore applicato con cura. Passiamo all'uso. Molto dipende dal piano d'appoggio scelto (ricordiamo che è opzionale), disponibile in varie dimensioni e anche curvo. Il peso che i due motori laterali sono in grado di gestire è di 125 Kg, più che sufficiente anche considerando il doppio monitor, un PC carrozzato e accessori del caso. Il movimento massimo è di 4 cm/s e il pannello di controllo è molto semplice da utilizzare permettendo di memorizzare 2 posizioni differenti e di passare alla posizione di altezza minima e massima con un solo clic. È presente la funzione blocco bambini per evitare movimenti involontari e sul controller troviamo un'utile porta USB con funzionalità di ricarica, solo 1A, ma meglio che niente. Ottimo prodotto, dall'alta qualità costruttiva ma dal prezzo altino, pur se inferiore a brand noti del mondo gaming. Fateci un pensiero se siete alla ricerca di un tavolo mobile.

- ➕ Qualità costruttiva elevata, componenti di ottima fattura.
- ➕ Assemblaggio semplice e ben descritto dalle istruzioni.
- ➕ Controller intuitivo, pre-memorizzazioni e blocco bambini.
- ❗ Costo altino, anche se allineato alla qualità.

9.3

WD_BLACK PER XBOX E PS5

C50 per Xbox
€ 104,99 (512 MB) e € 169,99 (1TB)

In collaborazione con Xbox e per arricchire il portfolio di soluzioni di storage per la console Microsoft, Western Digital ha da poco presentato una nuova scheda di espansione, la WD_BLACK C50 per Xbox. Con capacità massima da 512 GB a 1 TB, la nuova soluzione offre ai giocatori la possibilità di espandere lo spazio per l'utilizzo e l'archiviazione dei titoli installati consentendo così di avere un maggior numero di giochi sempre pronto all'uso. La scheda sfrutta l'architettura Xbox Velocity che le consente di offrire le prestazioni migliori possibili dalla Xbox Series X|S. Progettata specificatamente per estendere la capacità di archiviazione interna, la scheda di espansione WD_BLACK C50 per Xbox offre ai giocatori la possibilità di conservare un numero ancora maggiore dei titoli utilizzati senza doverli trasferire da e verso la console in continuazione. Progettata con il design distintivo WD_BLACK che Western Digital ci ha fatto conoscere nel tempo, la C50 si inserisce perfettamente nella porta di espansione dello storage di Xbox Series X|S; potremo quindi semplicemente collegarla e giocare, senza dover ricorrere ad attrezzi o rischiando problemi di compatibilità. Incluso nell'acquisto della scheda, Western Digital include un mese di prova del servizio Game Pass Ultimate2. La scheda è disponibile al prezzo di vendita di 104,99 euro (512 GB) e 169,99 euro (1 TB) e la potetet trovare sullo store www.westerndigital.com.

SN850P NVMe per PS5 da € 157,99

Anche per PlayStation, Western Digital presenta una evoluzione rispetto alla generazione precedente. WD_BLACK SN850P NVMe SSD per PS5 offre, infatti, una maggiore capacità e velocità. Con il logo PlayStation sul dissipatore è disponibile fino a 4 TB aumentando così fino a più di quattro volte lo storage della PS5 originale, con una maggiore flessibilità per archiviare e installare nuovi titoli. Inoltre, l'unità WD_BLACK SN850P NVMe SSD per console PS5 offre una maggiore velocità rispetto alla release precedente, per tenere il passo con i titoli più importanti disponibili oggi in commercio. In particolare, il nuovissimo design del dissipatore è stato progettato specificamente per la PS5; infine, il prodotto è realizzato su licenza ufficiale per console PS5 e risulta quindi la soluzione ideale che mette al sicuro da ogni incompatibilità possibile. L'unità WD_BLACK SN850P NVMe per console PS5 ha un prezzo di vendita suggerito di 157,99 euro (1 TB), 257,99 euro (2 TB) e 537,99 euro (4 TB) ed è già disponibile sul Western Digital Store.

QUALITÀ DELL'IMMAGINE ECCELLENTE
Le aspettative di questo OLED gaming di LG sono tutte confermate per la qualità dell'immagine prodotta. La combinazione alto refresh, basso tempo di risposta e pannello OLED portano a risultati eccellenti per qualità, rispetto e prodondità colore. Superlativo il nero. Più ridotta la luminosità.

LED POSTERIORI
Come da tradizione LG, non mancano i LED RGB sul retro che contornano la zona di attacco del piedistallo e delle porte di connessione. Ottima la luminosità.

PREZZO NON PER TUTTI
Difficile trovare difetti a questo nuovo OLED LG, solo piccole smagliature come, per esempio, mancanza di USB-C e altoparlanti interni, alimentatore esterno, luminosità non altissima. Forse solo il prezzo va considerato. Non ci sono termini di paragone, al momento il modello è unico. Quindi 1.099 euro non si possono dire "troppi" ma sicuramente tanti (anche se ben spesi) soprattutto con l'utilizzo con console che costano meno della metà.

CONTROLLO REMOTO
Il telecomando in dotazione, insolito per un monitor gaming, non è un accessorio opzionale ma il vero strumento di controllo che consente l'accesso a tutte le funzionalità. All'inizio può sembrare insolito ma, una volta abituati, risulta nettamente più comodo dei tasti classici bordo monitor.

ULTRAGEAR OLED 27GR95QE

Produttore: **LG** Prezzo: **€ 1.099**

Grande aspettativa per il primo OLED gaming da 240Hz e, saltando subito alla conclusione, il risultato è ottimo. Apriamo l'imballo, non manca nulla, nel senso che tutti gli accessori sono forniti a corredo, cavo HDMI, DP, USB TYPE A e... un telecomando, elemento insolito per la dotazione di un monitor. Tutte le regolazioni e i settaggi sono intuitivi dal controllo remoto. Anche i presettaggi, le configurazioni personalizzate, la funzioni avanzate, il controllo del volume, insomma tutto è azionabile da telecomando, decisamente comodo perché consente di raggiungere tutte le impostazioni e sicuramente per velocità di esecuzione: con l'unico tasto disponibile sul monitor è più complesso raggiungere e azionare i vari menu (peraltro non tutti raggiungibili). Raffinato il sistema di settaggio: i parametri possono essere impostati e salvati, così da poterli richiamare per il passaggio da una configurazione all'altra. La funzione che ci ha ricordato meglio la tecnologia usata in questo monitor LG è "pulizia schermo": un sistema automatico che resetta ogni singolo pixel del monitor per riportare allo stato iniziale il pannello OLED. Una tecnologia con enormi pregi, come il nero "profondo", quasi perfetto, e la capacità di far dimenticare ai pixel il loro "effetto memoria". In ogni caso è un'operazione che andrà svolta solo su necessità e certamente non di frequente. Con LG Ultragear si può raggiungere una frequenza di 240 Hz e una risoluzione di 2560x1440 pixel (16:9). La diagonale reale è di 26,5" per una densità di 110,8 ppi. La luminosità dello schermo è più bassa rispetto alle altre tecnologie (200 nit come media in SDR), anche se in modalità HDR recupera un po' il gap. Si sa, questo è il principale limite della tecnologia OLED. Considerando un tempo di risposta di 3ms, AMD FreeSync Premium, compatibilità G-SYNC e una marea di settaggi per il gioco (VRR, stabilizzatore del nero, crosshair, FPS counter...) ha tutte le carte in regola per alzare l'asticella del nuovo livello da raggiungere per i monitor gaming. La porte sono complete: 2 HDMI 2.1, 1 DP 1.4, un hub USB 3.0 a 2 porte (non USB-C), presa per audio ottica SPDIF e presa jack cuffie analogiche. Il tutto contornato da led posteriori con effetti RGB come da tradizione LG in grado di illumiare bene lo spazio circostante. Lo spessore del pannello è ridottissimo, forse il più sottile mai passato dal nostro laboratorio, come anche la cornice, di forse neanche 2 mm. Un po' più spesso il blocco posteriore che contiene l'elettronica, le porte di collegamento e l'aggancio al piedistallo (o se si vuole ad un braccio VESA 100). L'installazione è rapidissima e non necessita di cacciaviti. Tutto si svolge in meno di un minuto e le possibilità di regolazione del piedistallo sono ottime. Duttilissimo anche nelle inclinazioni, compresa la rotazione in verticale. Lo spazio occupato sulla scrivania è contenuto grazie anche al piedistallo minimalista ma va considerato l'alimentatore esterno. Le inclinazioni possibili solo tutte, compresa la rotazione in verticale. La combinazione OLED, 240Hz e 3ms di tempo di risposta producono un'immagine realistica, di qualità, con nero eccellente e pochissime incertezze poco percepibili. Difficile trovare difetti veri e propri, salvo il prezzo di 1099 euro.

8.8

A cura di **Nicolò "Solar" Paschetto**

LA **SOTTILE LINEA** TRA **TRADIZIONE** E **INNOVAZIONE**

Arriva Total War: Pharaoh e noi siamo lì per voi, come sempre, a carpire tutto quello che c'è da carpire. Siccome ci piace strafare, abbiamo voluto anche un'intervista.

Come parte dell'evento a porte chiuse cui abbiamo partecipato per voi, abbiamo avuto modo di intervistare due figure chiave dello sviluppo del nuovo, letteralmente faraonico Total War: Todor Nikolov, game director, e Bozhidar Staykov, che nel suo ruolo di Battle Designer era perfetto per un'anteprima incentrata sulle battaglie. Certo, come potete vedere voi stessi, Todor ha avuto un po' la tendenza a prendersi più spazio, ma si sa, i capi sono fatti così. Ecco qua il resoconto della nostra chiacchierata.

TGM: L'Antico Egitto ha una storia millenaria, e voi avete collocato Total War: Pharaoh in un preciso momento del suo impero. Cosa vi ha fatto pensare che fosse proprio quello il momento più adatto a un gioco di Total War?

Todor Nikolov: Sì, hai proprio ragione, l'antico Egitto ha una storia lunghissima e super affascinante. Abbiamo deciso di focalizzarci sul periodo del Nuovo Regno perché a quel punto l'Egitto era diventato un impero ormai debordante dalle rive del Nilo. Si era esteso, conquistando altri territori e popolazioni, il che è molto in linea con quello che ci si aspetta da un gioco di Total War. E c'è anche un particolare in più, estremamente importante per la serie: c'era conflitto interno. In questo periodo, intorno alla fine dell'era del Bronzo, è molto probabile ci siano state guerre civili, e abbiamo ritenuto cruciale includere questo aspetto per mostrare le lotte intestine tra le fazioni egiziane. Nello stesso passaggio storico, anche l'impero ittita, più a nord, aveva conflitti interni. Tutte le civiltà dell'età del Bronzo erano sull'orlo del collasso, il che secondo noi rende questo momento davvero perfetto. Pharaoh inizia in un'epoca di relativa stabilità, con vari regni che, quando non sono in guerra tra loro, commerciano e intrattengono relazioni diplomatiche, poi la situazione comincia a precipitare. Di solito un gioco di Total War inizia con una situazione di instabilità da cui, poi, emerge un vincitore. Qui invece stiamo rappresentando il passaggio dalla stabilità al crollo dell'era del Bronzo.

> "IN TOTAL WAR: PHARAOH STIAMO RAPPRESENTANDO IL PASSAGGIO DALLA STABILITÀ AL COLLASSO DELL'ERA DEL BRONZO."

TGM: La campagna introduce il nuovo concetto di Pilatri della Civiltà. Ci potete dire qualcosa di più su come funziona? Sarà un sistema che dipende da eventi esterni o verrà influenzato dalle azioni del giocatore?

TN: È un sistema globale del quale sveleremo maggiori informazioni più avanti. Per il momento possiamo anticipare che ha un effetto visivo sia sulle schermate della campagna che nelle battaglie, e il giocatore avrà possibilità di influenzarlo almeno in parte, a seconda di quanto sarà potente la sua fazione. Ci sarà una differenza a livello estetico che farà capire se ci troviamo in un mondo di prosperità o in uno ridotto ormai al collasso. Si vedrà anche durante le battaglie, e questo fa parte del nostro sforzo di rappresentare uno scenario in evoluzione, che reagisce a effetti diversi. Un po' come il sistema di meteo dinamico nelle battaglie, con il fuoco che incendia erba e vegetazione fino a ridurle in cenere.

Gli effetti del terreno saranno ancora più importanti del solito.

La tempesta di sabbia ha un impatto visivo di tutto rispetto.

Gli scontri corpo a corpo saranno lunghi e brutali.

TGM: Tornando al contesto storico di Pharaoh, avete utilizzato esperti dell'epoca per sapere il più possibile del periodo e dei protagonisti di quel tempo?

TN: Sì, per noi è abbastanza normale utilizzare l'aiuto di esperti. Ci servono per verificare se la qualità delle nostre ricerche è buona, e se quello che abbiamo messo in piedi ha senso. Poi ci aiutano a scoprire dettagli specifici delle culture che rappresentiamo, e come trasporre nel gioco aspetti molto definiti, ad esempio come si svolgevano gli assedi in quell'epoca. Abbiamo dovuto fare un sacco di ricerca, ma devi capire che una delle peculiarità dell'età del Bronzo, e in particolar modo del suo collasso, è che ci sono relativamente poche informazioni e documenti che ci aiutano a ricostruire il periodo. Pensa che alcuni personaggi sono letteralmente solo dei nomi, citati in qualche manoscritto. Abbiamo deciso di utilizzare questa situazione per essere liberi di rappresentarli nel modo in cui, secondo noi, era più ragionevole per il periodo e per il contesto.

TGM: Avete detto che Pharaoh ha l'ambizione di rimanere fedele allo stile di Total War, ma anche di rispettare quello che un giocatore moderno si aspetta da uno strategico. Ci potete dire qualcosa di più in merito?

TN: Prima di tutto, vogliamo che il gioco sia riconoscibile dai giocatori di Total War, ma al tempo stesso vogliamo anche introdurre delle innovazioni. Per quanto riguarda le battaglie, lascio la parola a Bozhidar.

Bozhidar Staykov: Innanzitutto abbiamo voluto introdurre maggiore dinamismo. Nei giochi precedenti, le battaglie erano piuttosto statiche; per questo abbiamo creato il sistema di meteo dinamico, che influenza anche il terreno. Per esempio, quando la pioggia crea delle zone di fango nel pieno della battaglia dove le truppe hanno mobilità ridotta, questo può essere utilizzato come strumento difensivo od offensivo dal giocatore. E poi abbiamo già detto del fuoco; si possono bruciare intere foreste, eliminando nascondigli per le truppe nemiche e, ovviamente, danneggiando i soldati: il fuoco brucia. Quindi il terreno adesso è qualcosa che puoi usare dinamicamente per ottenere un vantaggio durante le battaglie.

TGM: Sembra che i personaggi avranno un'importanza enorme nel corso del gioco. Avranno più impatto sulla campagna o sulle battaglie?

TN: Ci stiamo focalizzando molto sui personaggi, ma va detto che sono persone normali, non hanno caratteristiche tipiche degli eroi epici: non combatteranno da soli, ma saranno accompagnati in battaglia dal proprio reggimento di guardie del corpo. Quando un giocatore prende il ruolo, per esempio, di Ramses, allora lui è Ramses. Il giocatore gioca la campagna e lo guida verso qualsiasi tipo di risultato riesca a raggiungere. Se Ramses muore nelle battaglie, sarà di nuovo disponibile entro un paio di turni, ma nella campagna è immortale. Volevamo dei personaggi persistenti per tutta la durata della partita per garantire una progressione stabile, e anche perché così è più probabile che si creino delle relazioni di odio o amore con altri capi fazioni. Magari, in una campagna, Seti (un altro comandante egiziano, ndSolar) sarà un tuo acerrimo nemico, e in quella dopo invece potrebbe essere il tuo più grande alleato. Questo è il tipo di esperienza che stiamo cercando di ottenere.

"VOGLIAMO CHE IL GIOCO SIA RICONOSCIBILE DAI GIOCATORI DI TOTAL WAR, MA AL TEMPO STESSO INTENDIAMO ANCHE INTRODURRE DELLE INNOVAZIONI"

TGM: Ci raccontate qualcosa di più sul ritmo della battaglia? Cosa vi ha portato a decidere di renderlo più lento rispetto al passato?

BS: Vogliamo che in Pharaoh ogni singolo ordine impartito dal giocatore abbia un vero impatto sulla battaglia. Abbiamo anche aumentato l'effetto dell'affaticamento e del terreno in cui si combatte. In sostanza, abbiamo fatto di tutto perché le manovre siano il cuore dello scontro, perché siano importanti almeno quanto il combattimento stesso, se non di più. Abbiamo anche rallentato i danni delle truppe, così i giocatori avranno più tempo per manovre di accerchiamento. Al tempo stesso, come dicevo, il terreno è davvero fondamentale; è possibile che il giocatore abbia il tempo di completare un accerchiamento, ma una porzione del campo di battaglia potrebbe renderlo impraticabile.

Il trucco sta nel tenere sotto controllo ogni scontro senza perdere la visione d'insieme.

TGM: Anno dopo anno, i Total War hanno avuto sempre più unità e sempre più soldati per unità. Sarà anche questo il caso in Pharaoh? E quando si fermerà questa tendenza?

BS: Abbiamo unità da circa 120 soldati, quindi all'incirca, una battaglia

Grazie al progresso tecnologico ci possiamo godere chicche come i riflessi di piccole pozze nel deserto.

potrebbe arrivare ai cinquemila soldati in campo, che a memoria non mi pare una differenza significativa rispetto al passato. A che punto ci fermeremo? Forse dovremmo prendere come riferimento l'accuratezza storica, e limitare il numero di soldati a quelli che effettivamente scendevano davvero sul campo di battaglia.

TGM: Ok, e a quel punto, secondo voi in che modo potreste sfruttare le migliorie tecnologiche che inevitabilmente continueranno a migliorare i nostri PC?
TN: Il miglioramento della tecnologia continua ad avere un forte impatto sulla grafica del gioco. Per esempio, in Pharaoh abbiamo usato la fotogrammetria per rendere gli scenari delle battaglie molto più realistici. Anche i modelli delle unità diventano sempre più belli e dettagliati, e abbiamo implementato un sistema di animazioni che simulano sequenze di combattimento tra singoli soldati, che poi era una delle richieste della community. Quando due guerrieri entrano in contatto tra di loro, si attiva una sorta di duello tra colpi e parate, che aumenta l'effetto di realismo e di spettacolarità. Abbiamo anche migliorato l'IA, giusto, Bozhidar?

BS: Sì, abbiamo migliorato l'intelligenza artificiale delle truppe, soprattutto per quanto riguarda il pathfinding, e come si comportano per gestire diversi tipi di terreno. Tornando alle animazioni di combattimento, vorrei aggiungere che c'è anche un effetto di gameplay, oltre a quello visivo: quando due unità sono in combattimento tra di loro, ovviamente si danneggiano a vicenda, e i guerrieri di quell'unità non potranno andare subito a combattere contro altre entità nemiche. Le animazioni bloccano quei guerrieri per un periodo di tempo, e solo dopo potranno cercare altri bersagli. Come vedi, torniamo al fatto che abbiamo preso molte decisioni di gameplay che rallentano il ritmo della battaglia.

Con questo abbiamo chiuso l'intervista, non prima però che fossero gli sviluppatori a rivolgere a me una domanda: volevano sapere cosa ne pensavo della mia prova diretta di Total War: Pharaoh. Se lo volete sapere anche voi, trovate su queste stesse pagine una corposa anteprima che dovrebbe soddisfare ogni vostra curiosità. Se avete letto anche quell'articolo, sapete già che i motivi di essere ottimisti sono molti di più di quelli che mi hanno creato qualche preoccupazione. Tocca ancora aspettare un po' di mesi, ma se va tutto va bene avremo un nuovo capitolo storico di Total War entro fine anno. Non lo sentite l'hype che sale? ❑

Rimanere impantanati è quasi come perdere le truppe.

THE GAMES MACHINE
LUG-AGO 2023 – Mensile – € 6,90
N.400
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
ISSN: 1129-2326
Num. iscr. al ROC: 26923

www.thegamesmachine.it

Aktia srl
www.aktia.it
Via Zante 21 - 20138 Milano

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Pubblicità
Download Pubblicità Srl
adv@thegamesmachine.it

Abbonamenti e arretrati
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
abbonamenti@thegamesmachine.it
arretrati@thegamesmachine.it

Redazione
redazione@thegamesmachine.it

Stampa
Graphicscalve spa
Via Dei Livelli di Sopra, 6/a
24060 Costa di Mezzate (BG)

Distributore
So.Di.P. S.p.A.
Via Bettola, 24
20092 Cinisello Balsamo (MI)

OSCAR
X
30
29
28
27
PAOLONE
21
22
23
24
20
19
18
17
MOORY
11
12
13
14
10
9
8
7
SALA GIOCHI
1
2
3
4
THE GAMES machine
THE BOARD GAME